GRÁTIS! 8 fichas colecionáveis de Nintendo 64!!

Nintendo® WORLD





42
Fev/2002
R$ 5,90
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
ISSN 1516-1892



ESTRATÉGIAS MATADORAS!

Harry Potter GBA

Pikmin GC

Super Smash Bros. Melee GC

Tony Hawk's Pro Skater **3** GC

SUPERPREVIEWS!

Super Mario Advance **2** GBA

007 In Agent Under Fire GC



Bem-vindo! SONIC

o porco-espinho arrepia no GameCube e no GBA


GAME BOY ADVANCE
Nintendo
www.nintendo.com.br
PUSH ON/VOL
SEEK
EJT CD
FF
TUNE
RW
AM
FM
TAPE
CD
CD-C
BASS TREB
EJT
TAPE
DISC
1
2
3
RND
4
DISC
5
A/C
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE

EDITORIAL

Esta edição da **Nintendo World** já pode ser considerada histórica! Afinal, quem poderia imaginar que o principal mascote de uma concorrente acabaria tomando todo o espaço de nossa capa? O mundo dá voltas, e numa delas, o destino determinou que a Sega desistiria do mercado de consoles. Com isso, ela passou a atuar apenas na produção de jogos para as demais empresas, e seus antigos inimigos tornaram-se seus maiores parceiros. E é por este e outros motivos que damos as boas vindas ao nosso amigo Sonic. De cara, o azulão manda ver em dois games incríveis: **Sonic Advance** (GBA), que ganha o nosso Review, e **Sonic Adventure 2 Battle**, para GameCube. Também desbravamos todo o território **Pikmin** e mostramos a localização de todas as peças da nave do astronauta Olimar. Tem também uma entrevista muito legal com Shigeru Miyamoto e a equipe que trabalhou no desenvolvimento desse game incrível. Imperdível!
Tem muito mais. No Preview, destaque para **007 in Agent Under Fire** (GC) e **Super Mario Advance 2** (GBA), duas novidades que prometem! Para gastar mais os seus dedos, temos as estratégias de **Super Smash Bros. Melee**, **Tony Hawk 3** e **Harry Potter** para GBA. E se segura na cadeira, porque a seção Hot Shots está quentíssima! Muita coisa aconteceu em janeiro, e **Turok Evolution** e o novo **Pokémon** vão fazer a sua alegria!
Nos Reviews, só surpresas. Você não pode perder a inesperada nota final de **Mortal Kombat Advance** e os ótimos desempenhos de **Tarzan**, **SSX Tricky** e **NBA Courtside**. E a coluna No Controle, do Pablo Miyazawa, traz uma análise bem-humorada sobre os mitos que cercam uma das profissões mais cobiçadas pelos leitores da **NW**: a de editor de uma revista de games.
Para terminar, o brinde desta vez é uma seleção especial de fichas de dicas do Nintendo 64. Como está a sua coleção? Fique esperto que em breve tem mais dessas para você. Um abraço!

Ronny Marinoto



Família reunida é sinal de muita confusão. Quer apostar?



ÍNDICE



Número 42 — Fevereiro/2002

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Cartas: Rua Maracaí, 185
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01534-030
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

N-MAIL

Esquindô, esquindô! O Carnaval já passou, e você deve ter curtido a tempinho entre uma edição e outra para dar aquela descansada. e cartas todo mês? Não é fácil, mas a gente curte.

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Seis cartas de leitores/compositores com letras de música muuuito "divertidas".
Uns 40 e tantos e-mails de leitores exibidos falando que ganharam um GameCube de Natal e estão felizes da vida.
Pelo menos mais duas dezenas de e-mails de leitores querendo o Sonic na capa da NW (viu só como somos legais?).
Um e-mail de um Harry Pottermaníaco discordando da opinião de Pablo Miyazawa na seção "No Controle".
Nenhum presente, mimo ou cheque nominal aos editores da Nintendo World, em felicitação por mais um ano de sucesso da revista. Pães-duros!



Oinc! Cadê a minha grana?

A GENTE É QUE AGRADECE

Uma vendedora quis me vender um **Mario Kart: Super Circuit** por R$ 129,00. Eu não comprei, porque não sabia se era original ou não. Se vocês pudessem me explicar como diferenciar um cartucho falso de um original, eu agradeço.

Guilherme Andrade Santos
Via e-mail

Gui, os cartuchos piratas são feitos com plástico de baixa qualidade, não possuem parafusos, têm rótulos com má impressão e pesam bem menos que os cartuchos originais. Fique esperto nos detalhes e combata esses pernas-de-pau!

FIRMES E FORTES!

Gostaria que me tirassem uma dúvida grave. Como vocês sabem, no ano passado as revistas **Super Gamepower** e **Gameforce** fecharam suas portas, e agora também não veremos mais a **Ação Games**. O que será da **Nintendo World**? Também irá nos deixar na mão como essas revistas?

Rafael
Campinas/SP

Tenho dois protestos e dois pedidos:
Protesto 1: sou assinante desde a edição 1 e nunca tive nenhuma mensagem publicada.
Protesto 2: chega de **Pokémon**, **Harry Potter** e **Pikmin**.
Pedido 1: coloquem papéis-de-parede no site.
Pedido 2: façam uma matéria sobre a Rare!
Também quero saber se vocês vão fechar as portas, já que virou moda no Brasil as revistas de games sumirem. Para falar a verdade, acho que só restou vocês!

José Ferreira de Ávila
Uruguaiana/RS

Eu não queria falar isso mas... esta é nossa última edição. Estamos nos afastando do ramos dos games para nos dedicarmos ao cultivo de brotos-de-feijão. Nessa nova atividade, acho que não vamos encontrar pessoas falando chega de Pokémon, Harry Potter **e** Pikmin **(tem tanta coisa ainda pra falar deles...), gente nos pedindo para colocar papéis de parede no site (tá cheio no site** www.nintendo.com.br**) e leitores nos aporrinhando para fazer uma matéria com a Rare (já está preparada, mês que vem tá aí). Nossos dias serão muito mais calmos!**
Epa! É tudo brincadeira! Nós adoramos a NW **e gostamos mesmo quando vocês pedem coisas pra gente! E ainda pretendemos jogar games e escrever durante muitos e muitos anos. Só depende de vocês continuarem nos prestigiando!**

CADÊ O GBC?

Estava feliz porque ia finalmente conseguir meu Game Boy Color. Então fui na loja e perguntei se eles tinham o tal portátil. Daí a mulher da loja falou que iam parar de produzir o GBC. Isso é verdade ou não? Eu não encontro em loja nenhuma!

Guilherme Ferreira
Via e-mail

Com o Game Boy Advance fazendo esse sucesso todo, é mais do que normal que o GBC pare de ser fabricado. Mas isso não aconteceu por enquanto, e ainda existem lojas que possuem o portátil para venda. Ligue para o BIT (serviço de atendimento ao consumidor Gradiente) no telefone (11) 3814-8234 e informe-se sobre a loja mais próxima de você.

ELE NÃO É ENGRAÇADINHO?

Escrevo para expressar meu contentamento com a "criatividade" da Nintendo para com seus novos jogos. Gostei muito das fotos do novo **Zelda** (que lembra muito **Paper Mario**). Também adorei a brilhante idéia de mudar a profissão do Mario (será ótimo controlar o cara como bombeiro, tirar gatos de cima do telhado, apagar incêndios de churrasqueiras...) Me pergunto qual será a próxima grande idéia. Será que Samus Aran irá largar a armadura e virar faxineira? Ou será que Fox vai se transformar em motorista de ônibus? Também aproveito para elogiar o novo tempo padrão para terminar um game Nintendo (12 horas). É deliciosa a sensação de vazio quando você compra um game, termina no dia seguinte e precisa esperar dois anos pela continuação.

Irônico
Via e-mail

Mal-humorado você, hein, amigo? Não sei se você acompanha os games Nintendo faz tempo, mas o Mario já teve várias profissões: piloto de kart, médico, encanador, professor, artista, jogador de tênis, de golfe... o bigodudo é polivalente! E é justamente essa variedade que torna seus games interessantes. A vida não seria chata demais se todos os dias fossem exatamente iguais? Essa é a primeira vez que vejo alguém reclamar de variedade... e quanto à duração dos jogos, isso é muito pessoal. O que pode ser fácil para você, pode muito bem ser difícil para o Joãozinho. Quero ver você terminar Pikmin, Rogue Leader, Golden Sun, Advance Wars **e muitos e muitos outros de um dia para o outro. Tenta a sorte, meninão!**

AQUI NÃO TEM DISSO NÃO!

Vou reclamar desta promoção que infernizou a minha vida. Vê se pode, "**Nintendo World**: encaminhando jovens ao mundo do game", que é a minha frase, perdeu para "**Nintendo World**: entre no jogo para ganhar"! Aposto que ninguém leu a minha carta nem a de mais de 1000 leitores. Já mandei mais de vinte cartas para a **NW** e nenhuma foi respondida. Preconceito com os gaúchos, fala sério!

Elírio Toldo Jr.
Via e-mail

Nunca vejo um vencedor de promoção do Distrito Federal. Sempre tento ganhar, mas nunca ganho! E vocês nunca lêem as minhas mensagens.

Pedro Vidal Valente
Via e-mail

Meu e-mail nunca saiu na revista, sequer um desenho de Caxias. Vocês têm algum preconceito com a baixada do Rio?

Irado
Via e-mail

Peraí, galera! O nome da revista é Nintendo World**, e não Marmelada World. Nesse departamento, o governo odeia concorrência. Todos os nossos concursos são feitos da maneira mais transparente possível, e quando envolvem votação, diferentes pessoas de vários departamentos da Conrad Editora são chamadas para dar sua contribuição. Nem se quiséssemos poderíamos interferir no resultado. Outra coisa: alguém aí já pegou um mapa e viu o tamanho do Brasil? É país que não acaba mais! Tem leitor de tudo quanto é canto escrevendo e mandando desenho pra gente. Aqui mesmo na redação tem pessoas de diferentes partes do território nacional, e seria muita estupidez de nossa parte ter algum tipo de preconceito contra esse ou aquele estado. Então vamos parar com essa choradeira, que se tem uma coisa que eu não suporto é ver gaúcho, candango e carioca chorando que nem bebê!**

DESCOBRIRAM, DESCOBRIRAM! (SERÁ?)

Escrevo para dizer que desvendei o maior mistério da **NW**. Sou leitor da revista há um bom tempo, e como todo mundo, quero saber quem dá as respostas do N-Mail. Estava lendo a revista **Dragon Ball** 27 quando vi que em uma das respostas da seção de cartas, o editor do Dragão Cassius Medauar entregou tudo! Ele diz que quem responde o N-Mail é o Pablo Miyazawa e o Ronny Marinoto! Pronto! Agora não precisam esconder mais nada!

Julio Inaoka
Via e-mail

Sei quem é o cara que responde as cartas do N-Mail! Vocês foram descuidados deixando que publicassem na **Dragon Ball** 27 a seguinte frase: "...é covardia me comparar com a **NW**. Lá quem responde é o Pablo e o Ronny, e eles são muito mais engraçados do que eu". Que vacilo! Vocês deviam guardar melhor seus segredos (e, quem diria, eu pensando que era o Trivella...)!

Tiago Souza Bastos
Juiz de Fora/MG

Uma coisa eu posso afirmar sem medo de errar: só tem mentiroso nessa história. Pablo Miyazawa, Ronny Marinoto, Cassius Medauar, Eduardo Trivella, Julio Inaoka e Tiago Souza Bastos – tudo mentiroso!

PERSUASÃO FEMININA

Queria agradecer muito pela revolução que vocês fizeram na minha vida! Hoje, a **NW** vai comigo aonde for e só compro jogos depois

Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - R. Maracaí, 185 - CEP: 01534-030 - São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

valer. A galera da NW também aproveitou o
Claro! Pensa que é fácil ler mais de 1500 e-mails
Os leitores da NW são os mais legais do mundo!

de ler a opinião de vocês. Convenci meu marido, quer dizer, vocês convenceram, de que o GBA é o melhor. Conclusão: foi meu presente de Natal, dado por ele e por vocês! Obrigado **NW**! Smacks para vocês!

Tatiana F.R. Montorsi
Via e-mail

Êta presentão! Êta maridão! Parabéns, Tati! Fez a escolha certa triplamente: lê e leva a NW pra cima e pra baixo, joga GBA de montão e tem um marido bonzinho com um ótimo gosto pra presentes de Natal! Não tem do que reclamar da vida, hein?!

TIREM O OLHO!

Na edição 40, aquela modelo "exclusiva" não parece com a Britney Spears? Será que o Eurico (da arte) recortou o rosto dela e colou no corpo de outra modelo?

Thiago Ogoshi
Via e-mail

I'm A Slave 4 U!



Quer dizer então que você percebeu? Isso significa que não há só games na cabeça de quem lê a NW! E você acertou: foi apenas uma brincadeira do Eurico, aquele brincalhão. Mas ele não recortou o rosto dela pra colocar no corpo de outra modelo. "Aquilo tudo" ali é a Britney. Ele só tirou a camiseta dela (vai dizer que você não queria fazer isso?) e colou a nossa por cima. Safadinho, né?

SUMIÇO NAQUELAS...

Não entendo por que as últimas edições da **NW** não continham quase nada para o N64. O que houve com o console?

Wagner A. Ciervo
Porto Alegre/RS

Ultimamente só se escuta falar em GameCube e GBA na **Nintendo World**. Tudo bem, eu gosto deles, mas seria legal se vocês falassem um pouco dos jogos do Super NES, como **Super Mario Kart**, **Doom**... gostaria também que vocês fizessem uma matéria sobre o GB antigão, aquele tijolo. Por falar nele, o meu está nas últimas.

Vinícius Rodrigues
Via e-mail

Mas a gente fala deles! Só que vocês têm de entender que o ramo de games é feito de novidades. N64, Super NES e o Game Boy tijolo já não podem mais ser considerados novidades. Mas sempre que possível a gente vai abordar esses consoles (que também moram no nosso coração) nas páginas do Super Classics ou então em edições especiais. Belê?

PEGOU O BONDE ANDANDO

Esse ano prestei vestibular e deixei de comprar as edições de outubro e novembro. Na edição de dezembro, li muitas cartas falando sobre o visual do Link no **Zelda** do Cube. Não estou entendendo nada. Por favor, me digam o que há com esse novo Link.

João Batista Cosme de Souza Júnior
Via e-mail



Nada de muito importante não, JB. É só que o Miyamoto resolveu mudar totalmente o visual do herói de Zelda e tem muita gente chiando por causa disso. A casca pode até estar diferente, mas o recheio com certeza vai ter a qualidade de sempre. Faz o seguinte: peça emprestado (ou compre pelo telefone (11) 3346-6082) os números que você perdeu, porque eu já não agüento mais falar desse assunto.

HISTÓRIA PRA BOI DORMIR

Era uma vez um garoto chamado Klaus Silvestrini. Ele vivia mandando e-mails para sua revista de games favorita – a **NW** –, mas os grandes mestres da revista nunca davam bola para ele. Até que um dia ele se cansou e disse que se a galera da revista não lesse seu último e-mail, ele iria parar de comprar a revista. Fim. Moral da história: ele só queria elogiar sua revista de games predileta!

Klaus Silvestrini
São Paulo/SP

A gente leu todos os e-mails que você mandou, Klaus. Quanto a isso você pode ficar sossegado. Pra você ter uma idéia, dê uma olhada em quantas cartas foram respondidas nesta edição. Bastante, né? Para chegar a esse número, lemos umas 30 vezes mais que isso! Alguém pode me trazer um colírio?

UMA QUESTÃO DE ACENTO

Como a maioria dos leitores alucinados da **NW**, tenho uma dúvida cruel: a palavra Conrad, se lê "Cônrad", "Cônrrad", "Conrád", ou "Conrrád"? Tem gente que fala de tudo quanto é jeito!

Ajury Neto
Via e-mail

E como é que se lê o seu nome? Ájuri, Adjuri, Ajúri, Ajurri ou Ajurí? Fiquei tão confuso que não quero mais responder cartas... até o mês que vem!

CARTADOMÊS

Srs. Redatores,
leio a **NW** desde a edição 3, e há muito venho pensando em enviar-lhes essa crítica, mas não o fazia por preguiça. Porém, algumas coisas me surpreenderam (negativamente), então percebi que não dava mais para adiar. Não vou comentar o novo **Zelda** ou perguntar quando sai o Cube, e sim criticar algo marcante em sua publicação: a americanização da revista.
Gostaria de esclarecer que sou um patriota e dou valor à minha cultura acima de todas as outras. Durante toda minha vida, jamais vi uma revista que usasse tantos termos em inglês como a **NW**. E o pior: na maioria dos casos, há uma tradução perfeita em português.
Começando pelo próprio título, **Nintendo World**. Por que diabos uma revista escrita e publicada no Brasil tem o nome em inglês? Por que não "Mundo Nintendo"? Soa até melhor! Isso não seria motivo para preocupação se fosse só isso. É só virarmos a página e observarmos: N-Mail, Hot Paint, Hot Shots, Review, Preview... das treze seções, nove têm título em inglês! Por que não usar "Correio-N", "Revisão", "Previsão", "Super Clássicos", e por aí em diante? Nossa língua é uma das mais belas e variadas do mundo, e uma das poucas que nos permite dizer a mesma coisa de várias maneiras. Vocês podem criar nomes para as seções sem precisar recorrer ao uso do inglês.
A influência não acaba aí: os títulos dos jogos também são em inglês. Por que não escrever "Zelda: Oráculo das Épocas" ou "Mansão de Luigi"? Se a intenção é novamente manter a forma original de escrevê-los, vocês estão errados. Grande parte dos games é produzida no Japão. Porém, quando chegam aos EUA, os americanos tratam logo de traduzir o jogo para seu idioma. Por que não podemos traduzir pelo menos os nomes dos games? Acho que soa melhor em português, além de ser a forma correta de escrever.
Não me achem uma pessoa radical. Gosto da **NW**, mas o exagero da revista é mais um exemplo da desvalorização da cultura brasileira, exemplificada pela substituição da nossa língua pelo inglês. A **NW** não ficará pior se vocês passarem a traduzir mais para nosso idioma, muito pelo contrário. Tenho certeza de que ela se tornará muito mais agradável de ler.



The book is on the table... aliás, the Nintendo World is on the table, hehe..

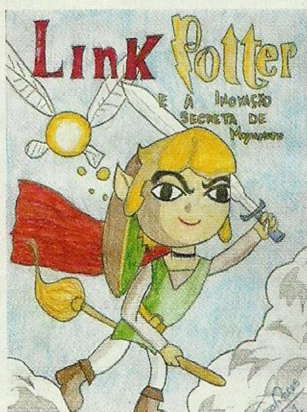
Rígel Alves
Salvador/BA

You gotta be kidding! Telling us that we use too many English words! You're crazy, man! Crazy, crazy!
Tá certo vai, Rígel (esse nome é brasileiro?). Vou falar sério e em português com você. Pessoalmente, acho que esse lance de ficar se preocupando demais com a americanização de nosso idioma é pura perda de tempo. Ainda mais no nosso caso, nós que somos uma revista de VIDEOGAMES, e não de JOGOS DE VÍDEO. Coisas como a privatização de estatais por empresas estrangeiras ou a possível perda do território da Amazônia para os gringos merecem muito mais os seus cabelos brancos.
Você propôs nomes para algumas seções da revista, mas acho que não parou pra ver como eles soam mal quando falados. Quando é um nome curto, rápido de se falar (como N-Mail), fica bacana em inglês (Correio-N não dá, né?). Agora, uma coisa maior como "Pergunte aos Pilotos" a gente nem tem coragem de mudar pra "Ask the Pilots". A língua portuguesa também se originou de outras, como o latim, e andando pelas ruas você vai encontrar um monte de palavras em outros idiomas. Você entra no Grupo Sérgio e pede uma pizza, não é? No Habib's, aposto que você come esfihas cada vez que vai lá. Então relax, brother!
E não é tão simples traduzir o nome dos jogos como você imagina. Os títulos – e conseqüentemente os logotipos – dos games são todos protegidos por direitos autorais e não podem ser alterados, exceto em raras ocasiões, mediante a autorização dos detentores dos direitos. Como foi o caso de "As Aventuras do Fusca", "Marvin Contra-Ataca", "O Mundo Não É O Bastante" **e alguns outros. Certinho? Beleza então! See you!**

VOCÊ MANDA!

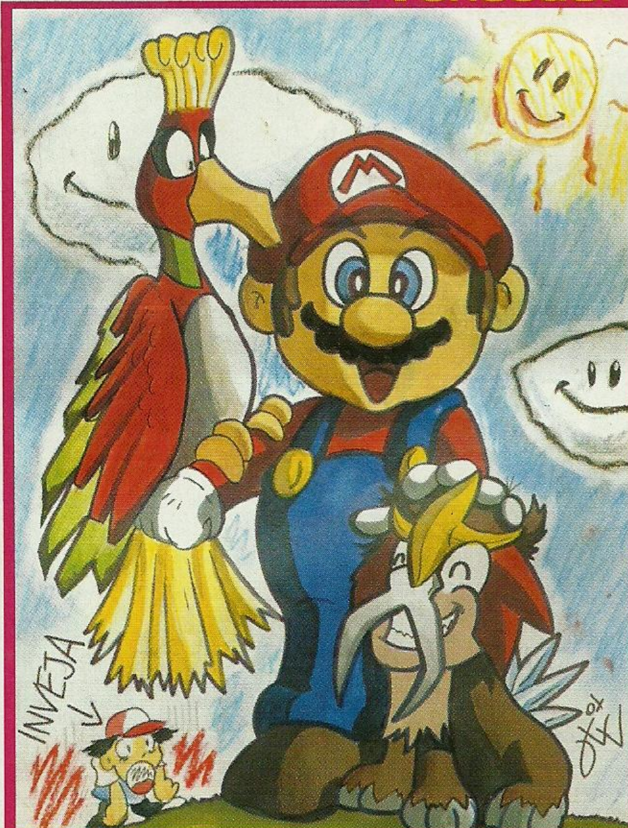
Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br

HOT PAINT



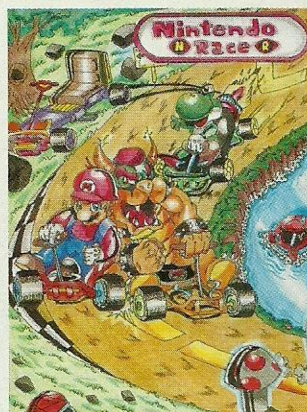
Thiago Smargiassi Ribeirão Preto/SP

Vencedor



José Luiz Vanz Curitiba/PR

Prêmio: 1 cartucho **N64**

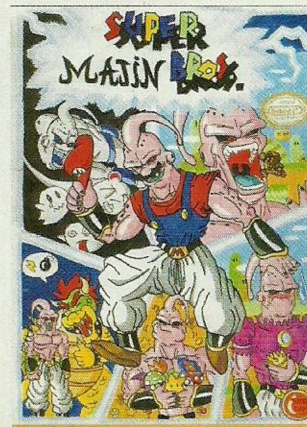


Daniel A. dos Santos Rolândia/PR

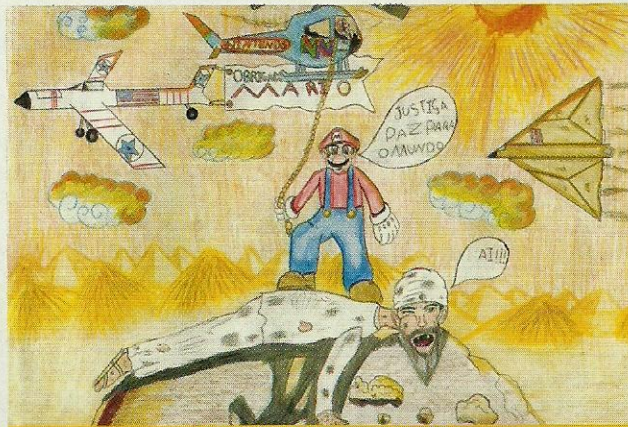

Felipe Jorge Ribeiro Arapoti/PR



Ingrid Kamille P. de Jesus Belém/PA



Omar Cezar dos Santos Rio de Janeiro/RJ



Danilo Oliveira Bezerra Aguaí/SP

Regulamento

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Maracaí, 185 – CEP: 01534-030
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter em seu verso o nome, endereço completo, idade e telefone para contato bem legíveis.

Boa sorte!



André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

Sérgio Monteiro
Diretor Comercial

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Alexandre Matias
André Miyazawa
Editores Executivos



REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Ronny Marinoto
Editores

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Fabio Santana
Designer

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Anísio Arruda
Assistente de Produção

Colaboradores
Erik Araki, Renato Viliegas, Rogério Freire (textos), Rita Kawamata (revisão), Rafael Franco (arte), Alexandre Jubran (capa)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Coordenadora de Administração

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick e William Domingos
Suporte Técnico

ATENDIMENTO
Janaína Carvalho
Melissa Martins
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

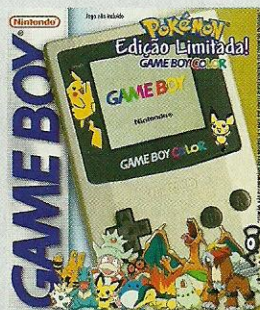
NINTENDO WORLD, Edição 42, fevereiro de 2002, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**. ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Fotolitos: **Open Press**
Impressão: **Plural**

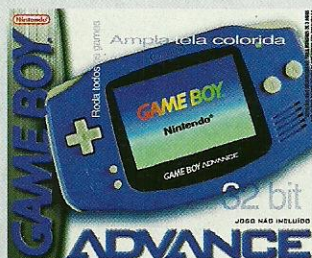

NINTENDO64


Pokémon
STADIUM
2


Nintendo
Pokémon
Edição Limitada!
GAME BOY COLOR
GAME BOY


GAME BOY ADVANCE
WARIOLAND4


GAME BOY ADVANCE
MARIO KART
SUPER CIRCUIT


Ampla tela colorida
GAME BOY
32 bit
GAME BOY ADVANCE


GAME BOY ADVANCE
Harry Potter

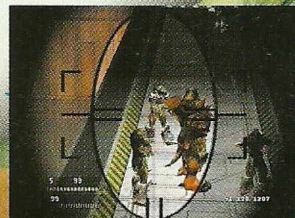

GAME BOY ADVANCE
X-MEN
IMPÉRIO DE APOCALYPSE

TUROK vem aí!

Uma explosão de imagens e informações secretas sobre a próxima aventura épica do legado do índio mais sarado dos videogames

Depois de anunciado na E3 de 2001, **Turok Evolution** para GameCube ficou adormecido na memória de todos por quase um ano. Eu disse adormecido, e não morto! A Acclaim Entertainment Inc. esteve trabalhando a todo vapor no desenvolvimento de cenários, inimigos, armas e outras tantas opções, e agora o resultado está quase explodindo por aí. **Turok Evolution** será uma viagem ao coração da selva primitiva, a chamada Terra Perdida, onde vivem dinossauros famintos e muitas outras criaturas estranhas. O lugar se localiza no México, e por isso as características arquitetônicas das construções lembram muito as do povo Asteca.
Para quem nunca teve contato com a série **Turok** (foram quatro títulos lançados com exclusividade para os consoles Nintendo), os jogos sempre contam a saga de um índio norte-americano dotado de um dom divino, que é passado de geração para geração. Em **Turok Evolution**, o personagem principal se chama Tal'Set, um jovem guerreiro e último sobrevivente da tribo Saquin.
O game terá visão em primeira pessoa e há a promessa de que o arsenal de Tal'Set terá as melhores armas entre todos os games da série. Pelas imagens e telas destas páginas, dá para se ter uma idéia do que esperar do game. **Turok Evolution** chega em setembro, e desde já desponta como um dos mais aguardados do ano para o Cube. Você agüenta esperar? (N)

Ronny Marinoto







Amigos ou inimigos?

Estes são alguns dos protagonistas da evolução de Turok.



Tal'Set: último sobrevivente da tribo Saquin



Grey Bear: chefe da tribo Saquin



Djunn: líder dos guerreiros de River



TarKeen: mago de poder extremo



Mayana: caçadora selvagem da vila de River



Captain Tobias Bruckner: integrante da companhia Red Snake



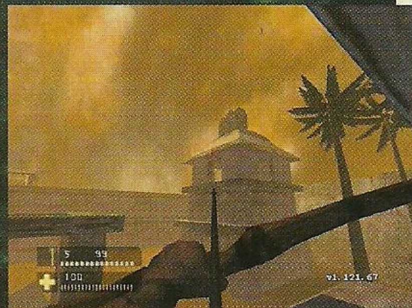
Tyrannus: comandante do exército das trevas, apelidado de Holy War







Nem mesmo o Touro Sentado ou Cachimbo Caído teriam coragem de fazer a metade do que fazem os índios de Turok.





Voar nas costas de um pterodáctilo já deve ser uma sensação absurda. Agora, imagine isso no meio de um combate intenso!

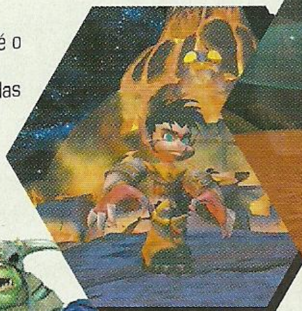
Os cenários são enormes, e com certeza a tarefa de exploração será dura.

Quem é Vexx?

Olha mais um Herói chegando

Vexx é o título do novo game de aventura e fantasia produzido pela Acclaim e que será lançado em outubro para o Cube. Vexx também é o nome do bravo guerreiro que tem a missão de encarar os malvados demônios Shadowraith, Dark Yabu e mais um exército de criaturas das trevas. Alguém tem dúvidas de que vai ser bom?







Essa trupe toda poderia até participar da próxima Casa dos Artistas, hein?



SEIS NUNCA É DEMAIS

RESIDENT EVIL em peso em 2002



A Capcom provou que não brinca em serviço mesmo. Os planos da empresa para este ano incluem o lançamento de cinco games da consagrada série Resident Evil **para o GameCube. A avalanche começa com** Resident Evil, **que será seguido por** Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis, Resident Evil – Code: Veronica **e** Resident Evil Zero. **Para sobremesa, ainda há um sexto game,** Resident Evil 4, **com previsão de lançamento para 2003.**

Sucesso dá nisso! TONY HAWK 3 também detona no GBA

Tony Hawk's Pro Skater 2 agradou bastante no Game Boy Advance, e foi considerado um dos melhores games de 2001. Sabendo disso, a Activision já está preparando a continuação do game, que terá os circuitos baseados no jogo de mesmo nome lançado para GameCube. Surpresa mesmo é o modo Tony-Tilt-N'-Tumble, no qual o jogador terá de sacudir o aparelho para um lado e para o outro para realizar as manobras. Insano! Nenhuma data de lançamento ainda, mas é certo que vai demorar um pouco.









ENTRANDO NUMA FRIA!

GBA chega à era glacial



Você já deve ter visto o trailer do filme de animação **Ice Age – A Era do Gelo**. Curtiu? Então fique feliz: o mesmo enredo vai ser transformado em um jogo para Game Boy Advance. A história se passa durante o último período da Era Glacial, cerca de 10.000 anos atrás. Um garotinho se perde de sua tribo e é encontrado por um grupo muito incomum de animais pré-históricos: um mamute, três preguiças gigantes e um tigre-dentes-de-sabre. Eles resolvem ajudar o garoto e, para isso, partem em uma emocionante aventura. Estréia em março nos cinemas, e quase que simultaneamente estará disponível nos games também.











A hora do Samurai... Jack

Novo desenho do Cartoon vira games Nintendo

Samurai Jack já é um sucesso entre os desenhos animados no mundo inteiro. Criado por Genndy Tartakovsky – o mesmo de O **Laboratório de Dexter** –, o desenho conta a história de um guerreiro do Japão feudal lançado no futuro para derrotar o terrível mago Aku. A BAM Entertainment acredita que esse enredo pode render, e já comprou a licença para fazer games baseados na animação. E são grandes as chances de rolar para os consoles Nintendo. Só pra lembrar, **Samurai Jack** estréia no Brasil em setembro, no Cartoon Network.




O ex-presidente Minoru Arakawa

Renovação na liderança NINTENDO OF AMERICA tem novo presidente

O mês de janeiro foi marcado por troca de cadeiras na presidência da Nintendo of America. Minoru Arakawa deixou o cargo, após 22 anos à frente da empresa. Segundo Arakawa, esse era o momento certo de deixar a Nintendo sob nova liderança. O ainda desconhecido Tatsumi Kimishima, diretor financeiro da Nintendo do Japão e presidente da Pokémon USA (que cuida da licença dos monstrinhos nos EUA), é o novo cabeça da gigante dos videogames. Mas isso não é motivo para preocupação, caro nintendista: a Big N está em um excelente momento, e tudo o que o novo presidente precisa fazer é continuar o trabalho bem-feito de Arakawa.

A EXPECTATIVA AUMENTA! Mais segredos de Metroid Prime



Pintaram novíssimas fotos de **Metroid Prime** para GameCube. E nessas, podemos observar mais alguns detalhes do cenário do game. Na primeirta foto, dá pra ver uma instalação encrustrada na montanha, que parece ser a entrada de uma base ou fortaleza. O visor de Samus molda toda a área da sua visão, e a ponta do cano de sua arma está sempre à vista. A outra foto mostra o cenário em ruínas que deve anteceder uma área maior, como mostra o minúsculo radar. Falta pouco!

N-BITS

• GameCube ganhará um **Dragon's Lair** no terceiro trimestre de 2002. O enredo é básico: a princesa Daphne é raptada por um dragão e o cavaleiro Dirk precisa socorrer a dama.

• **Fengshen Yanyi** é o nome do game de luta com clima medieval que sairá para o GameCube. Já para o Game Boy Advance, **Magical Fengshen Yanyi** será no estilo RPG, com muitas trocas de itens e armas via Cabo Link. Ambos os projetos são da Koei.

• O estourado Bomberman terá três novas aventuras nos consoles Nintendo: **Bomberman Generations** (para GameCube), **Bomberman Max 2: Blue Advance** e **Bomberman Max 2: Red Advance** (Game Boy Advance). Todos chegam no segundo trimestre.

• A Midway anunciou **Mortal Kombat: Deadly Alliance** para GameCube e GBA. O game terá novos lutadores e Fatalites, além de manter os modos de duelo e combate com armas.

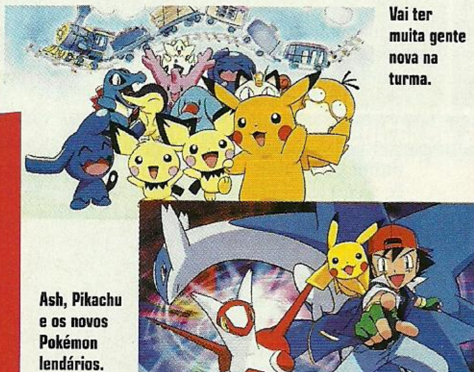
• Confirmado: **Resident Evil** para Gamecube será lançado em dois minidvds. Ainda não se sabe se o game será mais caro por causa disso.

• GameCube na lama: a Activision anunciou o título **Race of Champions** para GameCube. Este será o primeiro game de rali para o console, e deve estrear no segundo semestre. A promessa é de muito realismo e gráficos incríveis.

A nova safra POKéMON

100 novas criaturas estarão no game para GBA

Revelados alguns segredos da próxima versão portátil dos Pokémon. Serão cem novos mostrinhos além de todos os outros 251 já existentes. Entre os novatos estão pelo menos dois Pokémon lendários: Latias e Latios – estes nomes ainda não são oficiais. O jogo tem relação com o filme **O Deus Guardião da Capital das Águas**, que estréia no Japão em julho de 2002, mas a aventura de bolso só chega no final do ano. A versão americana não tem data prevista e vai ficar para 2003. Ou seja, Pokémon este ano, só mesmo para os pequenos nipônicos.

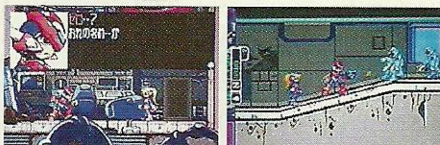


Vai ter muita gente nova na turma.

Ash, Pikachu e os novos Pokémon lendários.

MEGA MAN PIROU!

Zero é quem manda no novo game do azulzinho



Confirmado: o próximo jogo da série **Mega Man** para Game Boy Advance retomará o esquema clássico em side-scrolling. Em **Mega Man Zero**, o personagem principal será – como o próprio nome diz – o herói Zero, que tenta recuperar a sanidade do amigo Mega Man. O jogo se passa cem anos após a série **Mega Man X**. Durante esse período, nosso amigo azulado inverteu totalmente seus valores, ficou maluco e dominou o mundo. Controlando Zero, você usará as armas típicas do herói, como a afiada espada Zet-Saber e a arma Buster. A data de lançamento no Japão é março de 2002. O mercado ocidental ficou para mais tarde.



NO CONTROLE

Por **Pablo Miyazawa**

Verdades e mentiras

É grande a quantidade de leitores que perguntam como é trabalhar numa revista de games, ou como ser um piloto da **NW**. É hora de abrir o jogo e revelar os segredos dessa desejada e superestimada profissão. Existem muitos mitos que são cultivados por aí, e é obrigação desta coluna revelar o que é verdade e mentira para você, estimado leitor.

Mito 1: *"Trabalhar em revista de games é moleza! É só videogame o dia inteiro!"*
Mentira. No começo, até é verdade. O jovem redator, deslumbrado por ter todos os games à disposição, só pensa em jogar e jogar. Mas as responsabilidades aparecem: é texto para o dia seguinte, é detonado que precisa ficar pronto, é a imagem que deve ser encomendada para o ilustrador, é o editor furioso chicoteando... o estresse surge, o cansaço toma conta e a vontade louca de jogar vai desaparecendo. Games pra se divertir, só de vez em nunca.

Mito 2: *"Editor de revista de games tem vida de rei! É bem pago, ganha presentes e games de graça e vive viajando."*
Verdade e Mentira. É inegável que ser editor da **NW** proporciona facilidades que poucos têm: jogos antes de todo mundo, eventos boca-livre, presentinhos (cartuchos na faixa, nem pensar!), camisetas bacanas e, de vez em quando, viagens de graça. Mas isso é raro, e não é pra qualquer um. É preciso trampar com games há pelo menos três anos, e mesmo assim, as regalias são só para o editor ou o editor-assistente. Redator ou piloto? Esqueça. Esses ficam com os restos e o trabalho sujo. E salários altos, no Brasil? Nem mesmo o editor-chefe. Quem mandou escolher essa profissão?

Mito 3: *"Pilotos de games são mestres: jogam melhor que seres humanos comuns, têm habilidades sobrenaturais e detonam games até com as mãos amarradas."*
Mentira. É claro que o piloto precisa saber jogar um mínimo possível. Facilidade e habilidade não são requisitos obrigatórios, mas ajudam. Só que ninguém é máquina. Às vezes, apelamos para guias da Nintendo, ou códigos (Game Shark ou emuladores, jamais!). Tem leitor que detona a gente na boa, e isso não escondemos. Lembre-se que um bom redator não deve só saber jogar. É preciso escrever bem, e sem erro de português, senão toma chicotada do editor.

Mito 4: *"Quem trabalha com games só pensa nisso na vida. Joga sem parar – até quando está em casa!"*
Mentira (tá, é um pouco de verdade). Falando sério, dizer que quem joga games não faz mais nada da vida é uma visão muito simplista da coisa. Digo no caso da **NW**. Todos que trampam aqui curtem games, mas têm outros hobbies. Namoradas (tá pensando o quê?), música, futebol, cinema e baladas, cerveja com os amigos... games ficam quase em segundo plano. Lógico que há os "malas" fissurados que falam disso o tempo todo. Mas garanto que são exceções.

Como visto, trabalhar com revista de games é um trampo como qualquer outro: tem o lado positivo, mas também dificuldades. Se mesmo assim você achou que vale a pena, arrisque! Falo mais disso no mês que vem.

Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

HOTSHOTS

ARENA

Todo mês, publicaremos aqui os recordes de três games Nintendo. O esquema é: estamos desafiando vocês a baterem qualquer um dos recordes de nossos pilotos ou mesmo de outros leitores. Detone, tire uma foto* da tela e mande para nós (não deixe de escrever seu nome, endereço, idade e telefone no verso de cada foto). Só não é permitido usar códigos ou acessórios não licenciados (Game Sharks e afins)! Os maiores recordistas terão seus nomes publicados aqui. Depois que um jogo atingir os melhores recordes, a gente subistitui por outro e o desafio não pára nunca. Agora vai treinar, vai.

F-Zero: Maximum Velocity



1'37"58 – Leitor: Fabricio Anacreto da Silva – Cruzeiro/SP
1'38"92 – Leitor: Ricardo Daniel Endo – São Paulo/SP
1'40"12 – Piloto: Fabio Santana – Nintendo World

Mario Kart Super Circuit

Time Trial - Mushroom Cup/Peach Circuit
0'49"76 – Leitor: Tiago Noronha Bontempo – Dom Aquino/MT
0'49"98 – Leitor: Eduardo Penshorn – Caxias do Sul/RS
0'50"10 – Leitor: Eudes Shiraishi – Goiania/GO
0'50"70 – Leitor: Renato Catalano – Itatiba/SP
0'51"06 – Leitor: Guilherme Zanetti Rosa – Brasilia/DF



Star Fox 64

2077 inimigos abatidos – Leitor: Everton Rodrigues T. Campos – Perdões/MG
1930 inimigos abatidos – Leitor: André da Cunha B. Castellan – São Paulo/SP
1858 inimigos abatidos – Leitor: Adrian Maciel L. Müller – Niterói/RJ
1760 inimigos abatidos – Leitor: Alexandre Piacenti de Jesus – São Paulo/SP
1645 inimigos abatidos – Leitor: Thiago Vitelli V. dos Santos – São Paulo/SP



Vamos lá! Esses são os novos desafios para você encarar!



Beetle Adventure Racing
Melhor tempo total no circuito Coventry Cove, jogando no modo Time Attack do Single Race.

Game Boy Color
Se você é bom mesmo em algum game de GBC, mande o seu recorde pra gente. Os melhores serão publicados aqui.



Mande seus recordes para:
Seção ARENA REVISTA NINTENDO WORLD
CAIXA POSTAL 7550
CEP 06296-990
SÃO PAULO/SP

* **Para tirar fotos de um game de N64:**
- Diminua as luzes do ambiente
- Coloque a câmera em uma superfície plana
- Não use flash
- Regule o contraste e o brilho de sua TV
- Enquadre somente a tela da TV na foto

* **Para tirar fotos de Game Boy Advance / Game Boy Color:**
- Procure um local bem iluminado (de preferência, com luz do sol)
- Coloque o seu Game Boy numa superfície plana (uma mesa, por exemplo), de forma que a luz incida indiretamente sobre a telinha
- Não use flash
- Enquadre somente a tela do portátil na foto

QUESTIOMARIO

Responda as perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game: Harry Potter e a Pedra Filosofal (Game Boy Color / Game Boy Advance).
Prêmio para o vencedor: um Nintendo 64.
Envie suas cartas até: 31 de março de 2002. Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1 **Qual é o nome da casa defendida por Harry na Copa das Casas?**
2 **Como se chama, na verdade, Você-Sabe-Quem?**
3 **Para que serve o feitiço Wingardium Leviosa?**
4 **O que as crianças costumam colecionar na escola de Hogwarts?**
5 **Onde se localizam as lojas de material escolar para bruxos iniciantes?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO HARRY POTTER**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 – CEP 06296-990 – SÃO PAULO/SP

Vencedor do Questiomario Pokémon Crystal (edições 40 e 41): Ricardo Costa Dias, Embu das Artes/SP
Respostas: 1. Voador; 2. Lucky Channel; 3. Ash Ketchum; 4. Metal Coat; 5. Às terças-feiras.

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM DEZEMBRO DE 2001
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 GAMECUBE
PIKMIN GAMECUBE
SUPER SMASH BROS. MELEE GAMECUBE
FIFA SOCCER 2002 GAMECUBE
STAR WARS – ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II GAMECUBE
GOLDEN SUN GAME BOY ADVANCE
HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL GAME BOY COLOR
WARIO LAND IV GAME BOY ADVANCE
NBA COURTSIDE 2002 GAMECUBE
LUIGI'S MANSION GAMECUBE

OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E A EQUIPE **NW**
TUROK EVOLUTION GAMECUBE
THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE
RESIDENT EVIL IV GAMECUBE
MARIO SUNSHINE GAMECUBE
POKéMON ADVANCE GAME BOY ADVANCE
SONIC ADVENTURE 2 GAMECUBE
SOUL CALIBUR 2 GAMECUBE
MORTAL KOMBAT 5 GAMECUBE
BREATH OF FIRE II GAME BOY ADVANCE
BOMBERMAN GENERATIONS GAMECUBE

CALENDÁRIO NINTENDO 2002

fevereiro/março
18-Wheeler American Pro Trucker
All-Star Baseball 2003
Batman:Dark Tomorrow
Cel Damage
Dark Summit
ESPN International Winter Sports 2002
Eternal Darkness: Sanity's Requiem
James Bond 007 in... Agent Under Fire
Jeremy McGrath Supercross World
Legends of Wrestling
NFL Blitz 2002
Pac-Man World 2
Smashing Drive
Soccer Slam
Sonic Adventure 2: Battle
Spy Hunter



fevereiro/março
Advanced Columns
Britney Spears
Casper
Creatures
Dark Arena
Disney's Peter Pan: Return to Never Land
Duke Nukem
ESPN International Winter Sports 2002
ESPN X Games Snowboarding
Grand Theft Auto 3
Ice Age
Mike Tyson Boxing
Monster Jam
Motocross Maniacs Advance
MotoGP
NBA Jam 2002
NHL 2002
Pinball of the Dead
Pocky & Rocky 3
Robocop
Super Mario Advance 2
Tekken Advance
Zone of the Enders: The Fist of Mars



fevereiro/março
Hercules
Robocop
Sea-Doo Hydrocross
Shantae
Towers II: Plight of the Stargazer

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

FÓRUM

QUAL OUTRO PERSONAGEM DA SEGA VOCÊ GOSTARIA DE VER NOS CONSOLES NINTENDO? HEIN? HÃ?
Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.





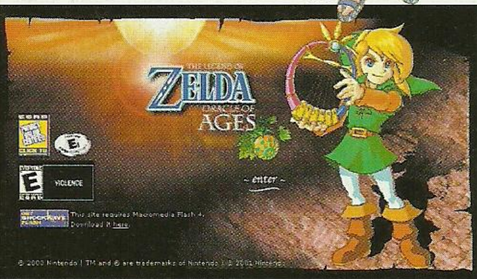
É hora de clicar no Link

Zelda em dobro nos games – e na internet

Aparentemente, estes são os dois sites dos games **Zelda: Oracle of Ages** e **Oracle of Seasons** para GBC. Mas é só aparência: há uma tarefa dificílima a ser cumprida. Assim como nos games, existe um segredo que só pode ser desvendado por quem conhecer a fundo os dois sites. Você terá de visitá-los simultaneamente para descobrir as palavras secretas que libertarão as donzelas Nayru e Din. Como consegui-las ainda é um mistério, já que as pistas para salvar as pobres almas são escassas. É claro que além dessa grande idéia da Nintendo, você tem à disposiçao informações sobre o game, descritivos e muitas imagens. Que tal fazer uma visitinha e tentar a sorte? http://www.zelda.com/ages e http://www.zelda.com/seasons.







Excitebike manda bem!

Motos, suor e muita lama virtual

Excitante é a melhor definição para o sensacional **Excitebike** para Nintendo 64. E um jogo de motocross tão radical como esse não poderia deixar de aparecer na internet. É só entrar no site oficial (http://www.excitebike64.com) para ouvir uma sonzeira insana que pode ser alterada em um menu com até três opções de música. Há tutoriais sobre cada modo de jogo, os objetivos, truques e imagens exclusivas. Tem também um especial sobre Brian Mason (o piloto patrocinado pela Nintendo) e uma entrevista com os criadores do game. Mas imperdível mesmo é a área de Downloads, onde é possível jogar o **Excitebike** original (lançado na década de 80 para o Nintendinho), baixar papéis de parede e até assistir o comercial de televisão veiculado nos EUA. Não deixe de conferir!



A faculdade dos seus sonhos

Quem não quer estudar na Digipen?

Se você é aficionado por games, com certeza já ouviu falar da Digipen. Para quem não sabe, é um instituto de tecnologia que forma criadores de games. É isso mesmo! Essa faculdade existe, e temos certeza de que você nunca reclamaria de ir às aulas se estudasse nela! Fundada em 1988 no Canadá, a Digipen prepara a galera com aulas de computação e animação gráfica 3D. Em parceria com a Nintendo of America, foi criado um programa de treinamento para atender a necessidade da indústria de ter uma fonte de pessoas qualificadas e garantir os melhores games. No site oficial (http://www.digipen.edu), você pode tirar todas as suas dúvidas sobre como entrar na Digipen, o que estudar, requisitos e outras informações interessantes. É possível até ver projetos de alunos e conferir suas experiências. E aí? Está a fim de prestar um vestibular agora?

Pokémon firme e forte

A mania dos monstrinhos continua na rede

Parada obrigatória a todos os Pokémaníacos do planeta, o site oficial dos monstrinhos (http://www.pokemon.com) tem tudo para mantê-lo informado sobre os games, eventos, promoções, produtos relacionados a Pikachu e sua turma. Uma das opções mais legais são os resumos de todos os episódios do desenho animado. Dá pra se programar e saber o que rolou nos capítulos que você não assistiu. A Pokédex também é show de pokébola! Nela há descrições completas sobre os 251 Pokémon existentes. Outra seção campeã é a Poké Fun, cheia de downloads: tem músicas da trilha sonora dos desenhos em MP3, papéis de parede, caça-palavras, selos para colocar no seu site pessoal e mais uma infinidade de coisas bacanas.



Mini-sites portáteis

Saiba mais sobre Crystalis e Warlocked

Tá certo, o site não é lá grande coisa. Mas quem é fã de RPGs e curtiu **Crystalis** para Game Boy Color tem de dar uma olhadinha em http://www.gameboy.com/crystalis. Existem apenas três links. Um deles é um trailer em flash – que é o mais bacana de se ver –, enquanto que os outros dois exibem telinhas e um descritivo, tudo de grande utilidade para quem está em dúvida se deve ou não comprar o game. No mesmo naipe está o site de **Warlocked**, game de estratégia para GBC que figura entre os favoritos da redação da **NW**: http://www.gameboy.com/warlocked.





Escolha os melhores de 2001

Você dá as cartas na NW!

E chegou sua vez de fazer a diferença no mundo dos games. Entre no site da **Nintendo World** (precisa dizer que é http://www.nintendoworld.com.br?) e clique no link Melhores de 2001. Ali, você poderá escolher os melhores games Nintendo lançados no ano passado nas mais diversas categorias. Além do site, você pode também votar através do cupom publicado na edição anterior (**NW 41**). O resultado sairá na próxima edição e no site. Não deixe de participar!

Você manda!

Fonte: Pool do site www.heroi.com.br

Qual a sua empresa de games favorita?

35%	Capcom
23%	Square
20%	Rare
13%	Electronic Arts
7%	Konami
2%	Ubi Soft

DIGA LÁ! Conhece algum site Nintendo bacana? Mande sua indicação para: redacao@nintendoworld.com.br

Para saber onde encontrar, ligue BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814 8234
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br







BANHEIROS



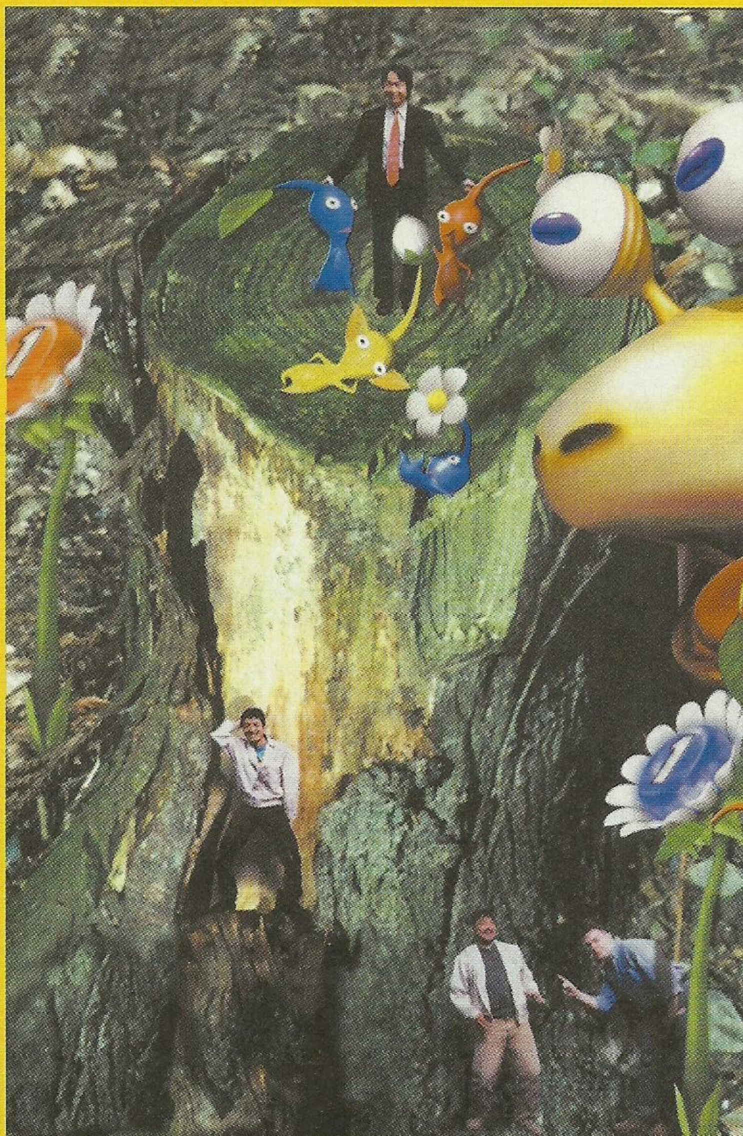
estar sozinho para dar conta do trabalho.

entrevista: a origem dos Pikmin

Shigeru Miyamoto e sua equipe soltam o verbo sobre sua mais nova criação para o GameCube

Por **Equipe NW**

Se você ainda não os conhece, não sabe o que está perdendo. Se você já os conhece, sabe muito bem o que está perdendo: horas e horas de sono. Para conhecer mais sobre os Pikmin, essas pequenas criaturas que apaixonam à primeira vista e deixam viciados qualquer um que goste de videogames, nada melhor que ir beber direto na fonte. Confira uma entrevista (cortesia da revista **Nintendo Power**) com os principais cabeças envolvidos no desenvolvimento dessa obra-de-arte: Shigeru Miyamoto (produtor), Shigefumi Hino (diretor de design), Masamichi Abe (diretor de coordenação de dados) e Colin Reed (programador do sistema principal). Leia os melhores trechos:



Falem um pouco sobre a origem do game.

Shigeru Miyamoto: Quando estávamos nas fases de teste do GameCube, eu pedi uma coisa: animar o máximo possível de objetos. Entretanto, minha equipe queria criar um game no qual o jogador controlasse dez ou vinte personagens ao mesmo tempo. Havia uma discrepância entre minhas idéias e as de minha equipe. Em minha mente, eu tinha como ponto de partida a imagem dos **100 Marios** (nota do editor: demo exibido na Space World 2000, que mostrava 128 Marios correndo pela tela, todos animados individualmente).



*O demo **100 Marios** foi apenas uma demonstração das habilidades do Cube ou você planejava desenvolver um game baseado nele?*

SM: Sim, eu queria. Ainda quero. Usei algumas idéias daquele conceito em **Pikmin**, mas ainda estou guardando algumas idéias para projetos futuros.

Você teve a idéia do personagem "tipo planta" logo no início?

SM: Não. Eles eram completamente diferentes no começo das fases de teste. Nós os chamávamos de Adão e Eva.

Shigefumi Hino: Quando os designers conversaram sobre os personagens, nós achamos que seria melhor usar um design simples para poder mostrar um monte deles de uma vez só. Então criamos personagens que tinham uma bola no lugar do corpo e olhos e narizes.

E os nomes deles eram Adão e Eva. Eram apenas dois no início, mas o número foi crescendo, certo?

SM: Mais ou menos isso.

Você vê um monte de personagens na tela ao mesmo tempo e todos se movimentam. O que os jogadores deveriam fazer?

SM: No começo, a idéia era apenas observar a vida deles. Achei que do ponto de vista do produtor, isso era uma idéia interessante. "Observar a vida deles" era o tema. Dar amor a eles ou fazê-los lutar. Fingir ser Deus. Dependendo das decisões, eles poderiam fazer um ninho e ter filhos. Enquanto desenvolvíamos esse tema, chegamos a um impasse: qual é o objetivo? O processo me

"A parte mais difícil foi criar algo que ninguém havia experimentado


O homem das idéias geniais, Shigeru Miyamoto, e a equipe que trabalhou em **Pikmin**. Será que eles vieram de outro planeta?


Shigeru Miyamoto


Shigefumi Hino


Masamichi Abe


Colin Reed

envolveu mais com o game. Havia um certo desejo de controlar um grande grupo de personagens usando a nova Alavanca C. Depois de um tempo, isso se transformou na idéia de agarrar e arremessar os personagens. Então usamos o método da tentativa e acerto para descobrir o que deveríamos pedir para eles fazerem. Fazer algo com a Inteligência Artificial dos personagens era um objetivo importante desde o início.

"No começo, a idéia era apenas observar a vida dos Pikmin. Dar amor a eles ou fazê-los lutar. Fingir ser Deus."

Shigeru Miyamoto, produtor

Foi surpresa ver personagens inéditos e um novo esquema de jogo no lançamento de um novo sistema de hardware?

Masamichi Abe: Novos personagens e novos movimentos no Controller eram praticamente uma exigência.

SM: Eu sabia que todo mundo estava pensando no novo conceito, mas achei que eles ainda estavam atrelados à idéia de produzir um game para "pessoas que querem jogar um game atrás do outro". Eu ficava dizendo que deveríamos criar um game não apenas para gamemaníacos, mas também para aqueles que nunca jogaram videogame. Acredito que **Pikmin** se tornou esse tipo de game.

O lance de colocar os Pikmin em um pequeno quintal: isso foi criado desde o princípio?

SM: Isso não foi decidido até que finalizamos todo o design. Não tínhamos nenhuma idéia para o mundo do jogo. Quando trabalhávamos com a idéia de Adão e Eva, tínhamos uma imagem de um mundo primitivo – várias vilas, uma luta contra um mamute. Quantos sobreviveriam? Era tudo em grande escala, os besouros pareciam jamantas! Com tudo isso, achamos que seria melhor ambientar o game em um mundo mais familiar. Começamos a criar o mundo atual dos Pikmin há mais ou menos um ano.

Isso quer dizer que o tamanho dos Pikmin não estava decidido até o design ficar pronto?

SM: Sim. Como os Pikmin são criaturas-planta, eu achava que eles deveriam ter entre 30 e 50 centímetros de altura.

Colin Reed: Pensávamos em criá-los mais ou menos do tamanho de um gato.

Qual a reação da equipe quando o design dos Pikmin foi apresentado?

???

CR: No primeiro design, eles eram apenas pretos. Não gostei. Nenhuma característica facial, como olhos ou nariz. Eles se pareciam mesmo com formigas. Comecei a gostar deles depois que ganharam cores.

Os Pikmin tinham flores na cabeça no princípio?

SM: Sim. Os corpos deles tinham formas de cebolas ou bulbos, e todos tinham um tipo diferente de corpo – gordos, altos, baixos etc. Essas diferenças não existem mais, mas acrescentamos a diferença na coloração.



Não seria difícil para o GC animar 100 Pikmin ao mesmo tempo com formas diferentes?

SM: Dá para ser feito. Seria possível colocar um medidor de vida para cada Pikmin e inventar um sistema para que os jogadores pudessem gerenciar coisas mais complicadas – mover os Pikmin cansados para lá, separar os favoritos para o combate etc. Entretanto, a jogabilidade ficaria muito complexa. Decidimos descartar essas idéias.

MA: Os Pikmin que existem hoje foram criados com grande nível de detalhes. Cada um olha ao seu redor e age diferentemente dependendo da situação.

SM: É mais ou menos como os cem Marios se movendo simultaneamente.

Quando comandamos vários Pikmin, sempre há aqueles que não trabalham. Por quê?

MA: Eu queria que os jogadores sentissem que cada Pikmin tem vontade própria. Há uma parte na programação que permite isso. O game parece mais real se há Pikmin que obedecem você e outros que não obedecem.

SM: Poderíamos deixar os Pikmin agirem mais livremente, mas se exagerássemos, os jogadores começariam a ficar frustrados. O Mario Club (a equipe de testes da Nintendo) disse que a versão da E3 estava melhor, pois os Pikmin seguiam as ordens corretamente. Eu disse que eles estavam confundindo "melhor" com "mais fácil" (risos).

Qual foi a parte mais difícil no desenvolvimento do game?

MA: Seguir a ordem do senhor Miyamoto de que todos os conceitos do jogo deveriam ser totalmente novos e assegurar que não seria frustrante para os jogadores controlar tantos Pikmin ao mesmo tempo.

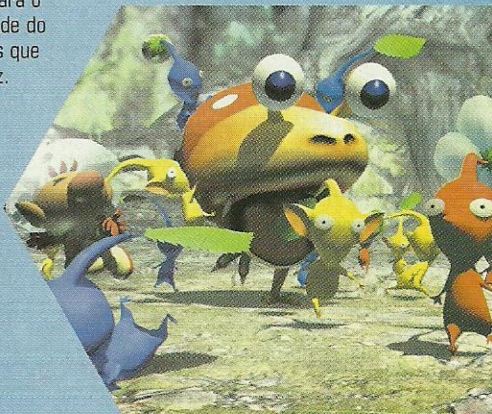
SH: A parte mais difícil foi criar algo que ninguém havia experimentado antes. Nós não temos muitas oportunidades de desenvolver idéias completamente novas para games originais que não sejam seqüências. Miyamoto observava-nos sofrer sem dizer nada, até que finalmente não agüentou mais nossa agonia e nos mostrou suas idéias em dois pedaços de papel. Era um conceito muito estranho. Para ser honesto, isso me fez pensar que ele tinha amigos alienígenas.

Vocês já pensam em uma seqüência?

SM: Não tenho idéia do tipo de seqüência que poderíamos criar. Gostaria de levar **Pikmin** para o mesmo nível de popularidade do **Mario**. Tenho muitas idéias que não pude utilizar dessa vez.

Por exemplo?

SM: É segredo. Acho que veremos muitos games parecidos com esse no Natal de 2002. Estou pensando em outra idéia que será algo completamente diferente... (N)



antes. Às vezes penso que Miyamoto possui amigos alienígenas!"

Shigefumi Hino, diretor de design de **Pikmin**

Cê num acredita! Tem **seis** super **previews** chegando na área!

O agente secreto britânico retorna em grande estilo





James Bond, ou JB para os mais íntimos (como nós da **NW**), é um dos homens mais requisitados do mundo. Seja pela rainha da Inglaterra, pelos estúdios de Hollywood, por mulheres maravilhosas (ê, profissão boa...) e até por criadores de jogos de videogame. O homem tá em todas! E logo mais, o GameCube também poderá contar com os serviços do agente malandrão.

Agent Under Fire está sendo desenvolvido em conjunto pela Electronic Arts e pela MGM Interactive, e trará o bom e velho Bond mais uma vez desempenhando as funções de espião, piloto de fuga, operador dos mais incríveis traquitanas e amante profissional. Opa! Essa última função não aparece realmente nos games... mas mesmo assim, dá pra ver nas doze fases do jogo que 007 é um cara muito ocupado.

No ano em que o herói completa quarenta anos (mas com corpinho de 25), a grande novidade é que este é um dos poucos games do agente secreto não baseado em uma aventura do cinema. **AUF** é uma história completamente original, escrita especialmente para os amantes do entretenimento eletrônico interativo. O novo filme, que por enquanto está sendo chamado apenas de **Bond 20**, já está em produção, mas não tem nada a ver com aquilo que você verá no GameCube.

Licença para se dar bem

Os estúdios da Electronic Arts em Redwood City e no Canadá estão fazendo hora extra para terminar o game a tempo de lançá-lo até o fim de março. E quando ele for lançado, os fãs do meninão e dos games de ação em geral vão ter muito o que comemorar: atividade e diversidade é o que não vai faltar, numa mistura de fases de ação em primeira-pessoa, perseguição naqueles veículos "mixurucas" (até parece...) que ele está acostumado a pilotar e muita espionagem. A dúzia de fases tem cenários espalhados por todo o globo, e os jogadores terão de cumprir os objetivos abrindo caminho à bala com o mais avançado arsenal de alta tecnologia, escondendo-se nos cantos e sendo o mais discreto possível, ou então combinando as duas maneiras.

Como em todo game, o desenvolvimento é feito por uma equipe de várias pessoas. As fases em que se pilota veículos, por exemplo, está sendo trabalhada separadamente pela mesma equipe responsável pela série **Need For Speed** (que teve sua estrutura incorporada no game **Beetle Adventure Racing** de N64, lembra?). Nessas fases de alta velocidade, será possível realizar o sonho de pilotar aquelas máquinas a que só os espiões do mais alto escalão têm acesso.

Você poderá dar seus rolês espertos em bólidos do calibre de um BMW Z8, um Aston Martin DB5 e até um tanque de guerra MGF 34. E para manter a fidelidade ao universo de 007, todos os veículos estarão equipados com as mais sofisticadas bugigangas.

"Mas e se eu quiser levar meus amigos pra dentro do mundo da espionagem?" você pode estar se perguntando. Sem problema! **Agent Under Fire** trará doze arenas nervosas em cinco modos de jogo diferentes para até quatro jogadores simultâneos, inclusive com Bots munidos de grande inteligência artificial. Tudo do bom e do melhor pra você sentar o dedo nos seus colegas e ainda tirar um barato da cara deles (o que é a melhor coisa do Multiplayer). Portanto, se você ainda não possui uma licença para matar, arrume logo a sua: a contagem regressiva para ter Bond no Cube já começou.

007 Agent Under Fire

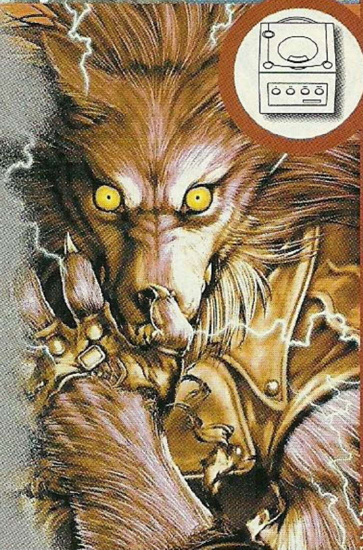
Publisher: **Electronic Arts**
Desenvolvimento: **Electronic Arts/MGM Interactive**
Gênero: **ação**
Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos**
Lançamento: **março de 2002**

Publisher: Activision
Desenvolvimento: Eighting
Gênero: luta
Número de jogadores: 1 e 2 simultâneos
Lançamento: março de 2002

Bloody Roar Primal Fury

Esse game é dos infernos!





Bloody Roar? O que é isso? É de comer? Não, meus caros amigos e amigas! **Bloody Roar** é uma série de games de luta. Tá certo que ela não conta com a fama de outras séries como **Street Fighter** ou **Mortal Kombat**, mas já fez um relativo sucesso em outras plataformas. E agora, é a hora da franquia detonar no GameCube.

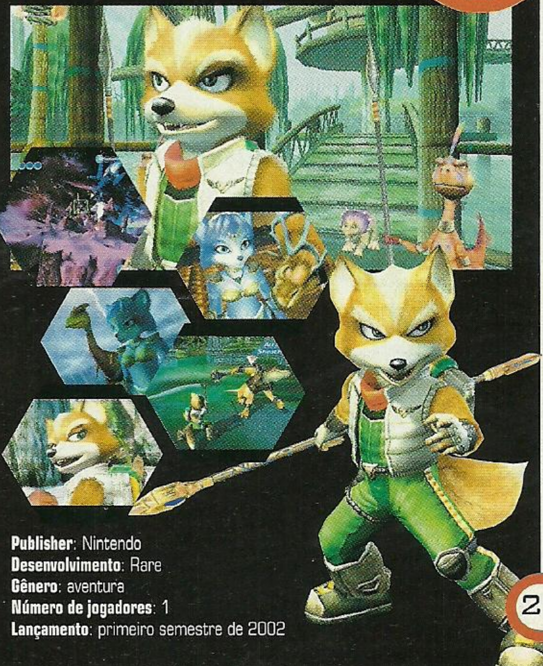
Primal Fury é o quarto jogo da série (o primeiro em um console Nintendo) e é um aperfeiçoamento de **Bloody Roar 3** para PlayStation2, com gráficos mais irados e um maior número de combatentes. A grande sacada do game é modificar a forma dos personagens. Cada um dos quinze lutadores (pelo menos) conta com um arsenal de golpes bem variado, mas, executando determinados comandos no controle, eles podem transformar-se em bestas-feras, tipo aquelas de histórias para assustar criancinhas, como o lobisomem, a mula-sem-cabeça e até lagartos e coelhos gigantes. Ao tornarem-se essa bicharada toda, golpes muito mais poderosos ficam disponíveis! A pancadaria rola em pelo menos uma dúzia de cenários, onde é possível destruir paredes e pavimentos e continuar lutando em uma nova tela. Ainda bem que será lançado em março, e não em agosto, mês do cachorro-louco...

Starfox Adventures

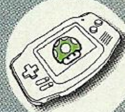
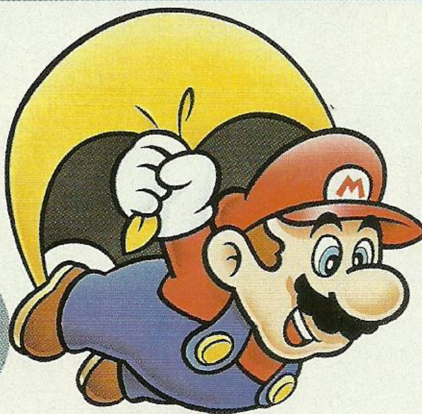
A luta do século: uma raposa contra uma horda de dinossauros

Fazendo uma breve recapitulação, vamos refrescar a memória daqueles que não sabem qual a ligação entre uma raposa astronauta e dinossauros. Dinosaur Planet **foi uma das surpresas para N64 da E3 2000, e impressionou imprensa e jogadores do mundo inteiro com incríveis visuais e um nível de qualidade pouco visto no sistema até então. O game trazia uma dupla de heróis bem parecidos com Fox McCloud e apresentava mecânicas de jogo estilo** Zelda: Ocarina of Time. **O tempo foi passando, e todo mundo não via a hora de entrar no Mundo dos Dinossauros via Nintendo 64. Chegou a E3 2001 e, com ela, uma surpresa:** Dinosaur Planet **não seria mais lançado para N64, e sim para o GameCube! E tem mais! A dupla de personagens centrais foi substituída por uma raposinha um pouco mais famosa.**

Assim foi a gestação de Star Fox Adventures: Dinosaur Planet**, um game de aventura 3D que nascerá nos próximos meses para o 128-bit da Nintendo. A mãe dessa criança linda é ninguém menos que a britânica Rare, responsável por muitos dos games mais aclamados dos últimos anos. Alguns detalhes da história ainda permanecem desconhecidos, mas o geral já se sabe. Passados oito anos da derrota de Andross em** Star Fox 64**, Fox chega ao Planeta dos Dinossauros junto com seus amigos Peppy (o coelho), Slippy (o sapo) e Rob (um robô novo na fita), para investigar a invasão do perverso General Scales, que pretende dominar o mundo dos dinos. No começo da aventura, Fox encontra um cajado com poderes fantásticos, e que será constantemente usado no jogo. Além da ajuda de sua galera, Fox também poderá contar com a pata amiga de pelo menos duas feras dos tempos antigos – o triceratops Tricky e a felina Krystal. Essa premissa agradará principalmente aos fãs de Fox, que clamavam por saber como seria a vida do herói fora de seu caça Arwing. E fiquem tranqüilos, pois além de explorar a terra e a água (sim, as raposas nadam!)** SFA:DP **também traz fases espaciais no estilo que consagrou a série. Vale a pena esperar!**



Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Rare
Gênero: aventura
Número de jogadores: 1
Lançamento: primeiro semestre de 2002

Super Mario World
Super Mario Advance 2

O clássico dos clássicos retorna pequeno, e melhor que o original

Muitos dizem que **Super Mario World** para Super NES é o melhor game do Mario feito até hoje – melhor até do que **Super Mario 64**. Será? Bom, você sabe que gosto é que nem rosto (cada um tem o seu)... o certo é que os dois games foram considerados revolucionários à época de seus lançamentos e serviram bem para mostrar do que seus sistemas eram capazes. Tanto, que ambos os títulos venderam mais que brinquedo em dia das crianças. Como o Super Nintendo foi vendido durante muito tempo com **Super Mario World** na embalagem, ele tornou-se rapidamente um dos games mais jogados da história.

Agora, essa história se repete: **SMW** será lançado para Game Boy Advance com o nome de **Super Mario World: Super Mario Advance 2**, e mais uma multidão terá a chance de ingerir sua dose diária de cogumelos.

Tudo mais uma vez!

Quando foi lançado em 1991, **SMW** virou de ponta-cabeça o conceito de jogos de plataforma. E ainda hoje, dez anos depois, poucos games do gênero podem ser colocados ao seu lado. Muitas empresas têm tentado sem sucesso recriar toda a sensação que esse game proporcionou, mas quase ninguém conseguiu.

O bigodão teve uma de suas mais atribuladas aventuras há mais de uma década. Eram 96 fases (na verdade, saídas) no jogo, e é lógico que todas elas estão nessa nova versão para GBA. E o que é melhor: **SMA2** é um jogo extremamente claro na tela do portátil. Segundo Miyamoto, o criador do game original, isso não é nenhum milagre. É apenas programação inteligente, a simples escolha da paleta de cores correta por quem está desenvolvendo o game. Isso quer dizer que na medida em que os programadores forem ficando mais íntimos com o Hardware do GBA (assim como os caras da Nintendo já o são), jogos cada vez mais nítidos estarão disponíveis.

Pra quem não sabe, esse **Super Mario World** trouxe várias novidades para o universo do Mario. Com os efeitos Mode 7 disponíveis no Hardware do Super NES (e com performance melhor ainda no GBA), as fases do jogo ganharam profundidade, múltiplos planos e até efeitos de zoom. Além do cogumelo que faz Mario crescer e da flor de fogo que permite a ele atirar nos inimigos, nosso herói ganhou uma capa para voar livremente pelos céus e ainda detonar alguns Koopas no processo.

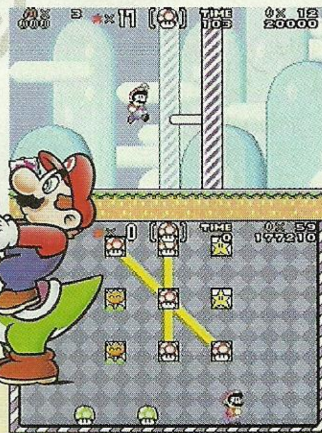
Mas a maior novidade mesmo ficou por conta da aparição de um dinossauro verde, comilão, muito simpático e que atende pelo nome de Yoshi. Na verdade, além de verde (que não possui nenhum poder especial), Yoshi pode ser encontrado nas cores vermelha (cospe fogo), amarela (superpisada) e azul (voa). O resto da história você sabe: o simpático dino agradou, ganhou um game só seu (**Super Mario World 2: Yoshi's Island**, para Super NES) e conquistou fãs eternos.

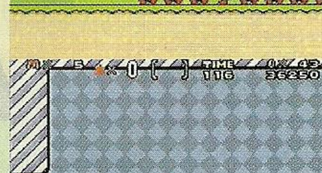
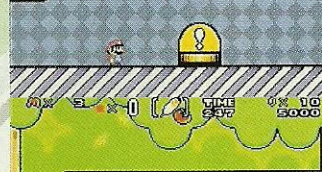


Irmãos (quase) inseparáveis

Mas não é só o gordinho baixinho que tem papel de destaque no game. Seu irmão mais esbelto, Luigi, também aparece nesta versão. Isso não acontecia no original. Mario é mais ligeiro que seu irmão, mas Luigi pode ficar mais tempo embaçando no ar – o que pode ser muito útil em alguns momentos. E como qualquer game que tem o nome "Mario" estampado na embalagem, existem muitos e muitos segredos. Pode crer que serão necessárias dezenas de horas de jogo para descobrir tudo!

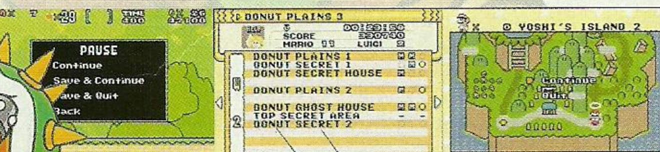
Para completar a brincadeira, a Nintendo não se esqueceu daqueles que apreciam uma boa partidinha Multiplayer. **SMA2** também traz uma versão do clássico **Mario Bros.**, que pode ser jogada por até quatro pessoas com apenas um cartuchinho. É hora de reviver os velhos tempos!

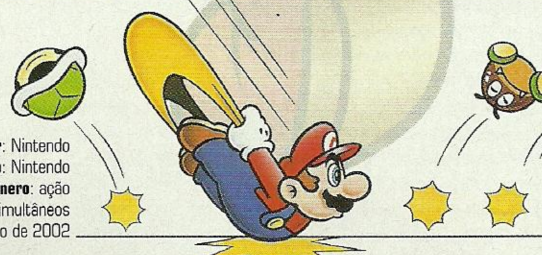


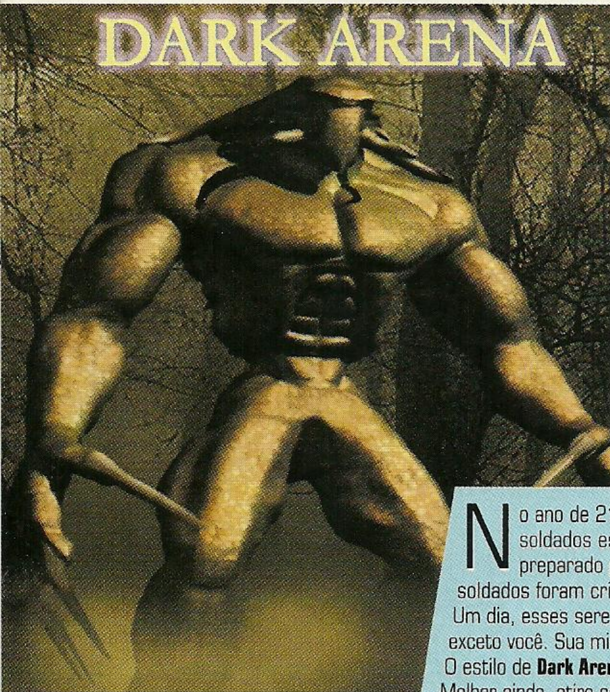








Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: ação
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Lançamento: março de 2002



A **diversão** no futuro será caçar mutantes **na arena!**





No ano de 2146, a corporação bélica United Arms Organization completou a preparação de seus soldados especiais. O treinamento aconteceu num acampamento composto por vários setores interligados, preparado para testar as habilidades físicas e as técnicas de combate dos agentes. Os adversários dos soldados foram criados em laboratório, e possuem características extraídas dos próprios recrutas.

Um dia, esses seres mutantes se descontrolam, tornam-se agressivos e exterminam toda a equipe em treinamento, exceto você. Sua missão é acabar com todos os inimigos que se espalharam pelo lugar e abandonar a área de risco.

O estilo de **Dark Arena** é em primeira pessoa – como o clássico **Doom** – e você deve atirar primeiro e perguntar depois. Melhor ainda, atire sempre e nunca pergunte nada!

Percorrendo os corredores apertados, você encontrará seis tipos diferentes de armas, todas elas destruidoras. No modo normal são vinte fases, mas o game ainda conta com a conexão entre quatro portáteis para disputas em modo Multiplayer. Destaque para algumas animações em CG, ou os populares "filminhos", que surgem entre uma passagem e outra do game. O lançamento de **Dark Arena** está previsto para fevereiro, e pela disposição das peças e o enredo bacanudo, promete ser quente. (N)

Publisher: Graphic State Limited
Desenvolvimento: Majesco
Gênero: ação
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Lançamento: fevereiro de 2002



Broken Sword
THE SHADOW OF THE TEMPLARS

"Adventure" é um gênero que compreende muita exploração, investigação e dedução. Tem também um pouco de ação no meio disso tudo. Esse tipo de game, muito mais popular no PC, tem seus seguidores, mas saiu de moda há alguns anos e anda meio esquecido nos dias de hoje. Volta e meia, algum estúdio, como o Revolution Software, é tomado por uma onda de nostalgia e resolve ressuscitar o gênero. Como? Lançando um game como esse **Broken Sword**, por exemplo. Pode até ser a primeira vez que você esteja ouvindo esse nome, mas **BS** é uma série de muito sucesso na Europa. Tá pensando que é fraco?

Nesse game, os jogadores controlam George Stobbard, um figura em viagem de férias em Paris. A cidade-luz é conhecida por seus "cafés", e é num deles que Jorjão vê um palhaço – no sentido literal – entrar correndo e sair logo em seguida. Momentos depois, uma bomba explode, levando pelos ares um dos personagens cruciais à história do game. O turista acidental sai na captura do falso animador de festas infantis, e se mete em uma trama que envolve os tempos medievais e uma misteriosa ordem chamada Os Cavaleiros Templários. Parece bem bacana.

O game é perfeito para quem gosta de bancar o detetive, pois traz enigmas atrás de enigmas e é preciso conversar com muitas pessoas, achar e utilizar itens, e reunir provas para solucionar o mistério. Quem curte o gênero vai ficar bem satisfeito. A BAM! Entertainment prometeu soltar o game no começo de 2002. Vai estourar por aí. (N)

Um **game** como há **muito tempo** não se via



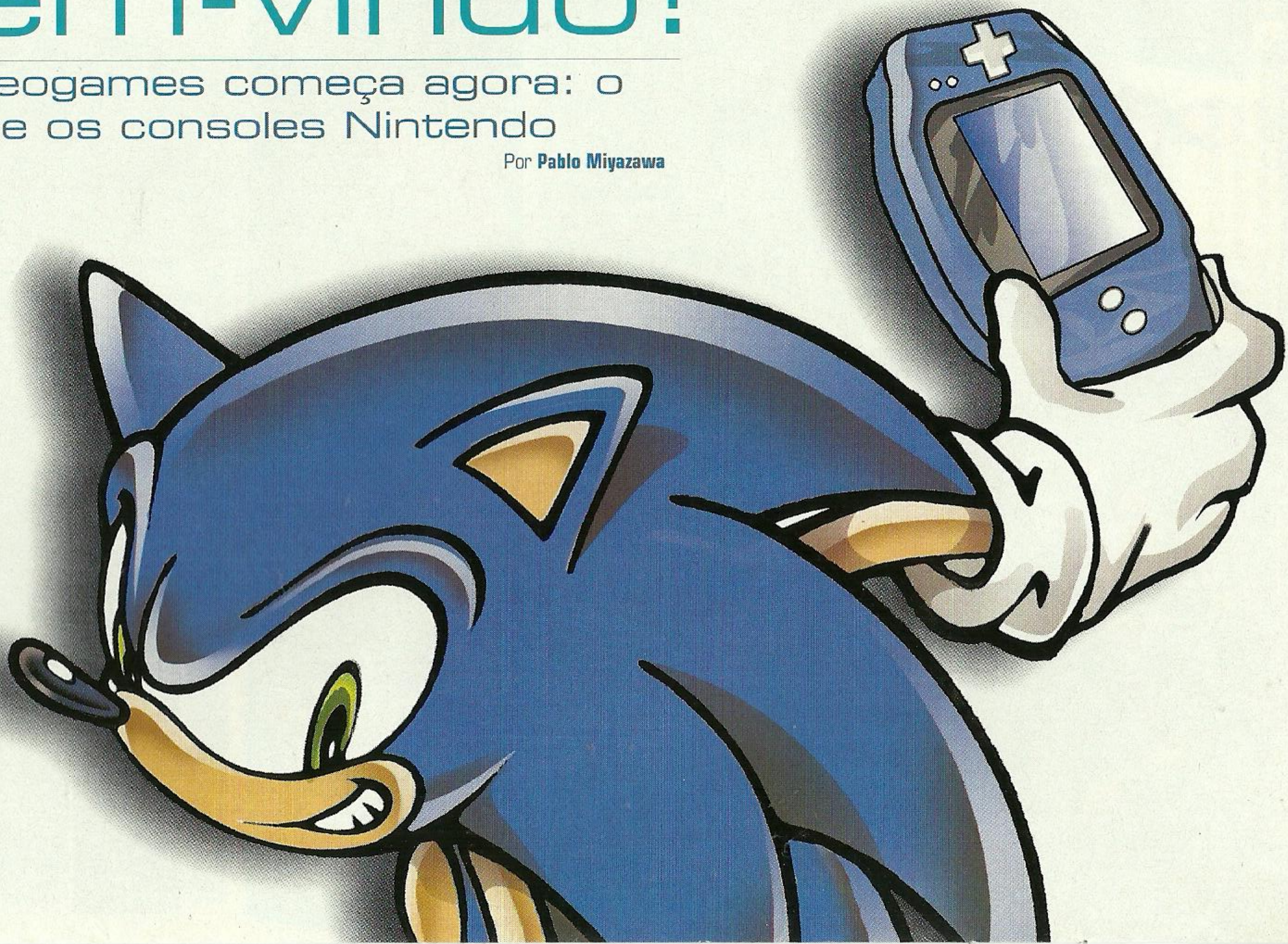
Publisher: BAM! Entertainment
Desenvolvimento: Revolution Software
Gênero: Adventure
Número de jogadores: 1
Lançamento: primeiro trimestre de 2002



super SONIC! Seja bem-vindo!

A nova ordem dos videogames começa agora: o símbolo da Sega invade os consoles Nintendo

Por **Pablo Miyazawa**



Esse ser azulado aí ao lado você certamente conhece bem: Sonic, o símbolo maior da Sega, uma das empresas de videogames mais conceituadas do mundo – e por muito tempo, a grande concorrente da Nintendo. O que ele está fazendo aqui, ocupando todo o espaço da capa e mais seis páginas da revista oficial da Nintendo no Brasil? É isso o que iremos explicar nas próximas linhas.

Para muitos "nintendistas" convictos, a imagem do Sonic representava tudo o que havia de ruim e nocivo nos videogames. Fazendo uma comparação forçada, pensar, há dez anos, na Sega se associando à Nintendo, era a mesma coisa que imaginar, hoje, os Estados Unidos lado a lado com o Afeganistão. Ou então, ver corintianos e palmeirenses abraçados assistindo a um clássico no Morumbi.

Parece exagerado, mas a Sega e a Nintendo jamais jogaram no mesmo time. Eram praticamente inimigas. E a época de maior rivalidade foi durante a era dos consoles 16-bit (com o Super NES e o Mega Drive) e da primeira era dos portáteis (Game Boy e Game Gear). A

corrida era game a game, cartucho a cartucho, mascote a mascote. O mundo se dividia entre os fãs da Sega e os fãs da Nintendo.

Hoje, como todos sabem, as coisas não são mais assim. A Sega já não tem a mesma representatividade na indústria há alguns bons anos. Desde o relativo fracasso de seu 128-bit (o Dreamcast), a empresa abdicou da produção de seu console para dedicar-se apenas à produção de games para outras máquinas. E foi justamente esse fato que permitiu a aproximação entre as duas gigantes japonesas e, conseqüentemente, a inusitada aparição do Sonic nos novos consoles da empresa do Super Mario.

Com toda a sinceridade do mundo, colocar o Sonic na capa da **NW** é algo que queremos fazer há tempos. Desde meados do ano passado falamos das tentativas de aproximação da Sega, e como isso seria positivo para a Nintendo e seus fãs. E apesar de ser o símbolo do velho "inimigo", Sonic é respeitado por todo mundo que jogou games nos últimos dez anos.

O porco-espinho azul ultraveloz criado pelo designer Yuji Naka já participou de quase trinta games em várias plataformas, e é um dos personagens mais aclamados, completos e interessantes já inventados. Tudo o que um mascote ideal precisa, Sonic tem sobrando: carisma, presença, multi-habilidades e um riquíssimo universo ao seu redor.

Agora, chegou a vez dos consoles Nintendo sentirem o peso da presença do herói. O GameCube ganha o seu **Sonic Adventure 2** Battle, uma versão turbinada do game do Dreamcast. E o Game Boy Advance leva o **Sonic Advance**, que usa todas as capacidades do GBA ao limite. São momentos como esse que fazem a vida de um editor de revista de games mais emocionante. Seja bem-vindo, Sonic! O mundo Nintendo fica ainda mais divertido com você!

Personagens



Sonic
Espécie: **Porco-espinho**



Knuckles
Espécie: **Eqüidna**

Miles "Tails" Prower
Espécie: **Raposa**



Amy Rose
Espécie: **Porco-espinho**



Shadow
Espécie: **Porco-espinho**



Dr. Robotnik
Espécie: **Robô/Humano**



Rouge
Espécie: **Morcego**



Metal Sonic
Espécie: **Robô**





Sonic Adventure 2 Battle

O espinhudo azulado também acelera no GameCube

O que era impensável há uma década está prestes a acontecer: Sonic, o mascote símbolo da Sega está chegando ao GameCube, um console da antes concorrente Nintendo. O Sonic Team, uma das mais renomadas equipes de criação da Sega, já está finalizando a adaptação de um dos melhores games do porco-espinho para o 128-bit da Big N.
As primeiras imagens de **Sonic Adventure 2 Battle** foram mostradas em agosto do ano passado, durante a feira **Space World** (em Tóquio). De lá pra cá, novidades foram surgindo sem parar, mostrando que a chegada de Sonic aos consoles Nintendo será em grande estilo, digna de um personagem de tamanha importância para os games.

Gente nova no pedaço

Sonic Adventure 2 Battle é praticamente o mesmo jogo lançado para o Dreamcast no ano passado (sem o Battle no nome), e marca a estréia de dois novos personagens na família do espinhudo: Shadow, uma versão dark e misteriosa de Sonic, e Rouge, uma morceguinha amante de jóias. Apesar das semelhanças entre os dois jogos, a versão para GameCube recebeu uma série de melhorias, que vão muito além de gráficos mais caprichados. Só pra começo de conversa, Sonic nunca esteve tão rápido. O azulão desliza como louco por cenários gigantescos, abusando da velocidade proporcionada pelo hardware do Cube. Tudo com comandos precisos e bem simples, o que só aumenta a diversão e a adrenalina da correria.

De que lado você está?

O que mais impressiona no game é sua variedade de modos de jogo e minigames. No modo Single Player, você tem seis personagens para escolher, divididos entre o "bem" e o "mal". Do lado dos heróis estão Sonic, Tails e Knuckles. Pelos malvadões, jogam o mau e velho doutor Eggman, também conhecido como Robotnik, e os estreantes Shadow e Rouge. Você escolhe se quer salvar o mundo com os heróis ou conquistá-lo usando os vilões.
Com tal opção feita, você controla o time escolhido por mais de trinta fases, cada uma mais gigantesca e desafiadora que a outra, que variam de uma pirâmide antiga, uma base militar abandonada, até uma enorme estação espacial. Cada estágio é jogado com um personagem diferente, sendo que cada um deles enfrenta um tipo de desafio distinto: as fases de velocidade, nas quais você corre feito um louco atrás de itens e coisas assim, ficam a cargo de Sonic e Shadow. Quando o comando passa para Tails e Robotnik, as coisas mudam, e o game se transforma em uma espécie de jogo de tiro. Já as fases estreladas por Knuckles e Rouge são típicos estágios de games de plataforma, com muita exploração e alguns enigmas. Variedade pra ninguém botar defeito!

Chame a galera pra farra!

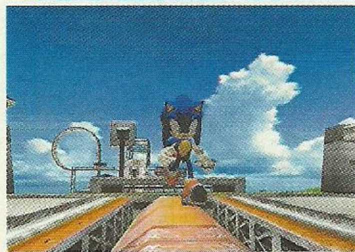
Como se não bastasse, **Sonic Adventure 2 Battle** ainda conta com um vasto modo Multiplayer, o que garante horas e horas de jogo com Sonic e seus amigos. São sete modos de jogo diferentes, alguns inéditos e exclusivos para o GameCube. Para o Multiplayer, você terá nada menos do que treze personagens diferentes para escolher, prontos para disputar corridas, batalhar, atirar e até pilotar karts. Até os Chaos, estranhas e fofinhas criaturas que você encontra pelo jogo, terão seus próprios modos Multiplayer, enfrentando-se em corridas ou lutas.
E não pense que o Battle no nome do jogo está lá sem motivo. Quatro tipos de batalhas estarão disponíveis no GameCube (e só no GameCube): uma corrida alucinante entre Sonic e Shadow, um verdadeiro tiroteio entre Tails e Dr. Robotnik e uma caça ao tesouro envolvendo Knuckles e Rouge. Isso sem mencionar uma competição de kart alucinado, com vários personagens do universo Sonic. Olha **Mario Kart** fazendo escola mais uma vez!

GBA: não saia de casa sem ele

Outra coisa que está deixando todo mundo ansioso pelo lançamento de **Sonic Adventure 2 Battle** é o fato de que o jogo marca a estréia da interatividade entre o GameCube e o Game Boy Advance. Sonic será o primeiro jogo que permitirá a conexão e troca de informações entre os dois consoles, e de uma maneira que nunca foi feita antes.
A coisa funcionará da seguinte maneira: com o uso do cabo link, você poderá conectar o **Sonic Adventure 2 Battle** de seu GameCube com o **Sonic Advance** de seu Game Boy Advance, e trocar ovos de Chaos ou mesmo criaturas já crescidas entre os dois jogos. Você poderá apanhar os ovos em certas regiões dos dois games e levá-los para uma outra parte da aventura. Até itens usados para cuidar dos Chaos, como frutas e coisas assim, podem ser transportados de um console para outro. Claro que alguns ovos e itens só podem ser encontrados em um console ou outro, o que estimula o jogador a tentar os dois games. Como se isso já não fosse acontecer, não é mesmo?



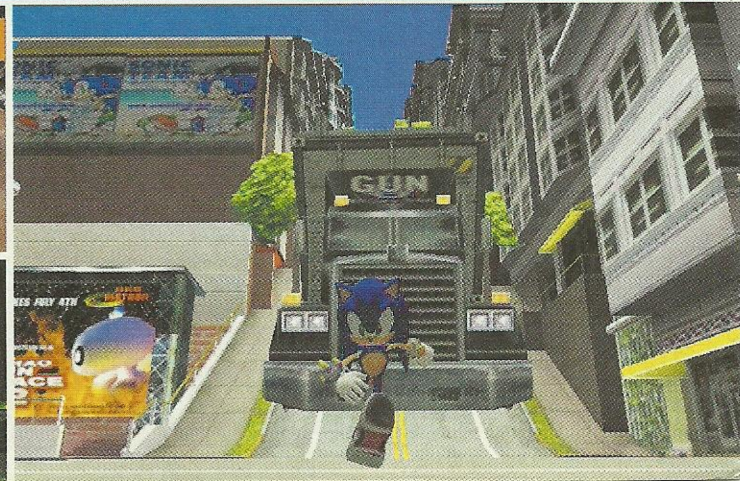
Renato Viliegas







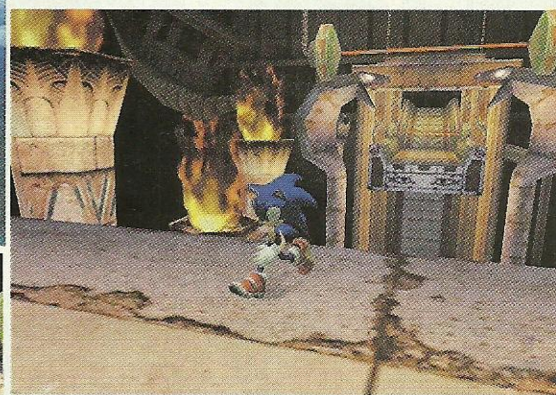




Nesta aventura Sonic só não faz chover



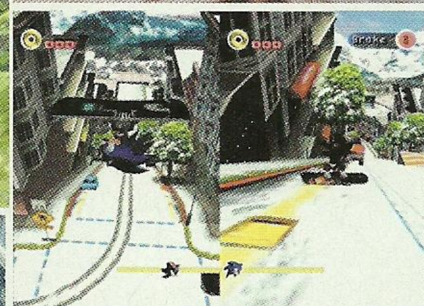








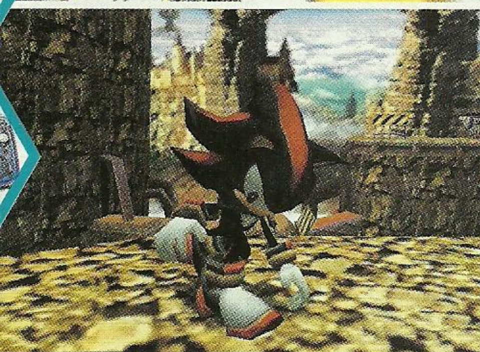


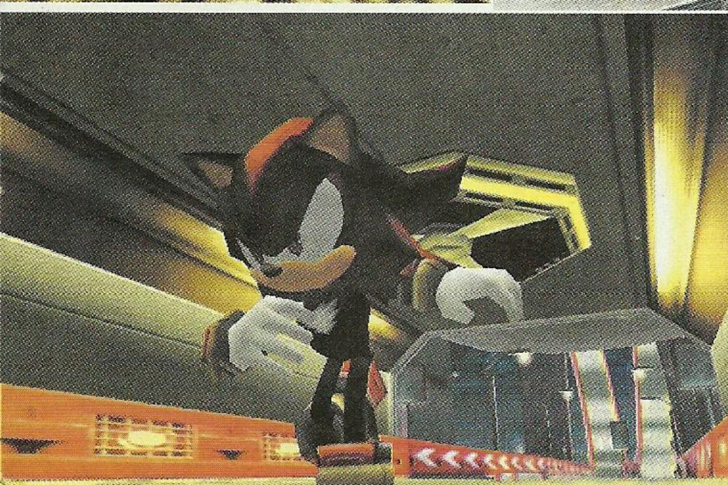


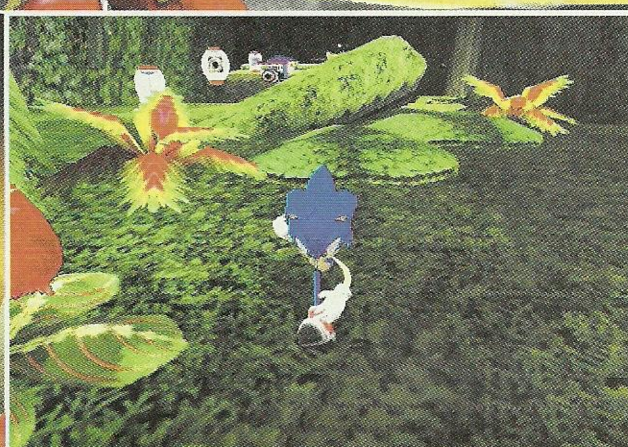


Os heróis desconhecem as leis da gravidade, e a manobra preferida é o looping.













Sonic Advance

O porco-espinho atômico capota, mas não breca!

A espera terminou e damos as boas-vindas para Sonic, um ilustre estreante nos consoles Nintendo. E o Sonic Team (principal estúdio de produção de jogos da Sega) caprichou em todos os detalhes para esta primeira aparição. Uma grande novidade são os novos ataques do azulão, que o deixaram mais ofensivo e melhor preparado para enfrentar os inimigos.

No enredo da aventura, Sonic continua sua luta contra as malvadezas exercidas pelo seu eterno rival, Dr. Robotnik, que captura os bichinhos da floresta para transformá-los em soldados cibernéticos. No apoio a Sonic estão seus amigos Tails, Knukles e Amy, também dispostos a fazer qualquer coisa para preservar a natureza e salvar as criaturas aprisionadas pelo louco alucinado Robotnik.

Na velocidade da luz!

O principal atrativo desta aventura é a inigualável velocidade desenvolvida pelos heróis. E em alguns momentos você precisará ter olhos atentos para evitar inimigos e armadilhas do cenário. O jogo é dividido em estágios, que além de conter muitos inimigos, ainda contam com obstáculos naturais e armadilhas relacionadas ao tema do cenário: floresta, neve, fogo, água, construções labirínticas, uma enorme mesa de fliperama e até um veículo voador. Cada uma das fases possui duas etapas, e na segunda você sempre enfrentará um desafio contra Robotnik, que trará suas invenções diabólicas para tentar barrá-lo. Um dos desafios consiste em enfrentar um clone metálico do seu personagem – e haja habilidade para vencê-lo.

O objetivo principal é cruzar toda a extensão das fases e juntar o máximo possível de moedas para somar muitos pontos. Mas o tempo também é importante, você não pode exceder o limite exigido (normalmente dez minutos, mas poderá ser menor em algumas etapas) e quanto mais rápido você for, mais pontos conseguirá.

Espalhados pelo caminho estão os itens especiais, que ajudam a completar a missão. São coisas como escudos, cofres com moedas, invencibilidade temporária, caixas-surpresa que, quando reveladas, podem conter um número variado de moedas, e as botas para supervelocidade. Quando você sofrer um ataque, perderá todas as moedas que já juntou na fase, e se você não tiver nenhuma moeda no bolso, perderá uma vida.

O destaque do jogo é a vasta exploração que se pode conseguir em todos os cenários, e juntar moedas pode se tornar o seu hobby predileto para qualquer hora do dia. O desafio é baixo, apesar dos diversos chefes, a jogabilidade é fácil e o jogador só terá certa dificuldade enquanto não dominar todos os movimentos do seu personagem.

Ronny Marinoto

AVALIAÇÃO



Gráficos **8,9** / Som **8,0** / Jogabilidade **9,2** / Diversão **9,5** / Replay **9,0**
Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Sonic Team** / Publisher: **Sega**

NOTA FINAL
9,0

Saiba mais: Tem mais **Sonic** na **NW 43**. Não deixe de acompanhar esta aventura nas próximas edições!

O clima divertido dos jogos do Sonic é algo inconfundível. Cenários coloridos, ação animada e muita exploração.

Eles correm, mergulham e penduram-se para vencer os obstáculos.

Os defensores da natureza e suas habilidades incríveis

Estão disponíveis para o jogo quatro heróis: Sonic, Tails, Knuckle e Amy. Cada um desses personagens possui movimentos exclusivos, que podem tanto facilitar em alguns momentos, como também dificultar em outros. Conheça as aptidões desse time de justiceiros.



Sonic Com certeza o mais veloz de todos. Com suas habilidades consegue se safar muito bem das armadilhas preparadas pelos inimigos.

Ataques

Botão A: depois de saltar uma vez, no ar pressione A novamente para desferir um ataque cortante. Segure o direcional pressionado para baixo e carregue o turbo apertando o botão A. O personagem faz uma arrancada.

Botão B: aperte B uma vez para o ataque simples, duas vezes para o ataque duplo (alcance médio) e três vezes para o ataque triplo (longo alcance).

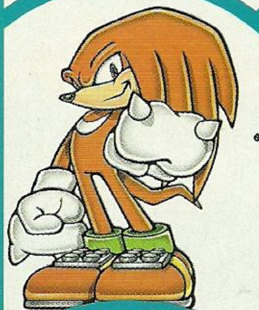


Tails Girando sua cauda ela pode permanecer no ar por alguns segundos e é perfeita para exploração de todas as áreas.

Ataques

Botão A: pressione repetidas vezes para poder voar. Segure o direcional pressionado para baixo e carregue o turbo apertando o botão A. O personagem faz uma arrancada.

Botão B: ataque curto com a cauda.



Knuckles Forte e rápido, ele é um personagem bem equilibrado. Sua habilidade em escalar paredes o torna um dos melhores competidores.

Ataques

Botão A: depois de saltar uma vez, no ar pressione e segure A para planar. Use isso para escalar paredes. Segure o direcional pressionado para baixo e carregue o turbo apertando o botão A. O personagem faz uma arrancada.

Botão B: aperte B uma vez para o ataque simples, duas vezes para o ataque duplo (alcance médio) e três vezes para o ataque triplo (longo alcance).



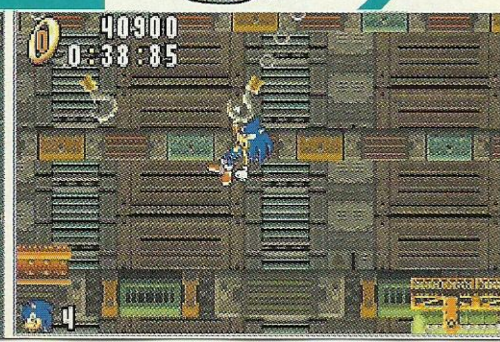
Amy Essa garota possui o melhor salto do jogo e é o único personagem armado.

Ataques

Botão A: segure o direcional pressionado para baixo e aperte o botão A para um salto rasante. Em seguida pressione o botão B para fazer um ataque arrastão.

Botão B: aperte B uma vez para atacar com o martelo. Segure o direcional para baixo e aperte B para executar um salto duplo mortal.





Modos de **jogo**

Game Start
Modo aventura com todas os estágios do game.

Vs
Disputa entre até quatro jogadores para saber quem é o campeão em juntar moedas. Exige o cabo link. Pode-se usar apenas um cartucho, mas os jogadores terão apenas duas provas para disputa (minijogos Chao e Time Attack). Para mais opções será necessário o uso de outros cartuchos.

Time Attack
Disputa para saber quem completa os estágios em menor tempo. Os recordes ficam gravados no cartucho.

Tiny Chao Garden
Alojamento das criaturas Chao. Você pode criar os bichinhos de estimação transferidos do jogo **Sonic Adventure 2 Battle** para GameCube. Para que eles fiquem felizes, você precisa alimentá-los e dar-lhes brinquedos. Nesta opção estão disponíveis vários minijogos Chao.

Dicas **úteis**

- Como sempre acontece com Sonic, a cada 100 moedas você ganha uma vida.
- Todos os chefes possuem movimentos repetitivos. Procure estudá-los e arme o contra-ataque.
- Nunca fique sem moedas. Sempre que for atingido corra para recuperar pelo menos uma.
- Seu oxigênio dura pouco tempo embaixo d'água, por isso, procure pelas bolhas de ar e salte em direção a elas para respirar. Ⓝ



SMASH!! O nome do jogo é **Super Smash Bros.** e é bom você ter um estojo de primeiros socorros... ... A seguir, tem pancadaria!

Estágios de bônus,

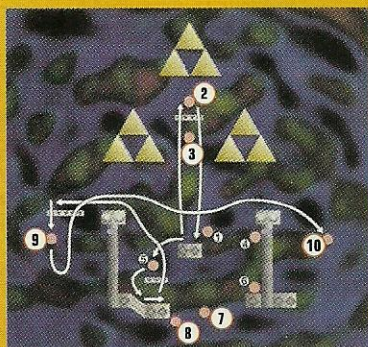
SUPER SMASH BROS.™ Melee





Target Test

Muita gente tem se enroscado na hora de acertar os alvos no Target Test. Confira como fazer a detonação total de alvos com todos os personagens.



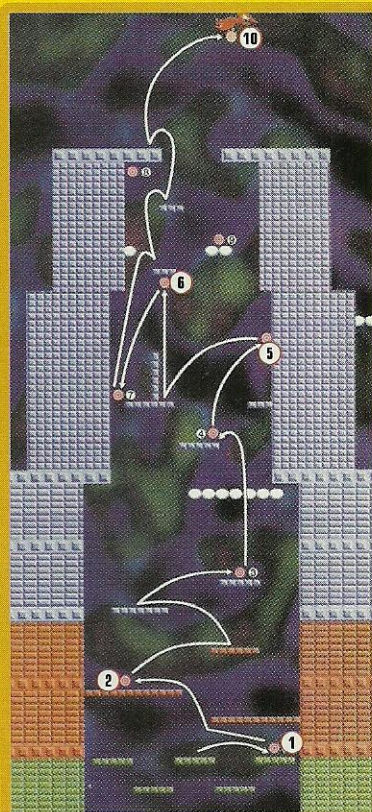
Zelda/Sheik

2 e 3 salto duplo e B + ↑, depois ataque com A.
7 e 8 transforme-se em Sheik com B + ↓ e ataque com → + B.
9 durante a queda, ataque B + ↑.
10 salte e ataque com A.



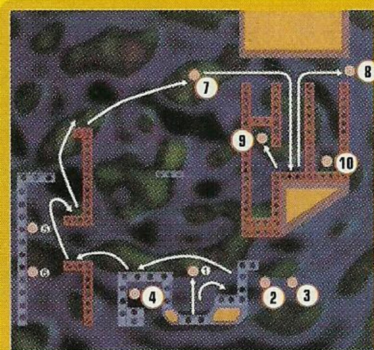
Samus

1 ataque com ↓ + A.
3 salto duplo e ataque com B + ↑.
8 salte sobre o buraco e ataque com B + ↓, use um salto e o ataque B + ↑ para retornar à plataforma.
10 desça até a plataforma, use salto duplo e ataque B + ↑.



Ice Climbers

1 e 2 ataque com A + → ou ←.
5 fique sobre a nuvem e, durante a queda, ataque com A.
6 salto duplo e ataque com A + ↑.
10 salto duplo e ataque com A + ↑.



Ness

2, 3 e 4 ataque com B + ↑.
7 use o ataque B + ↑ e guie o tiro de maneira que acerte Ness para lançá-lo até a plataforma. Atire novamente no alvo.
8, 9 e 10 salte e repita o tiro com B + ↑ para lançar Ness até a área com os alvos.

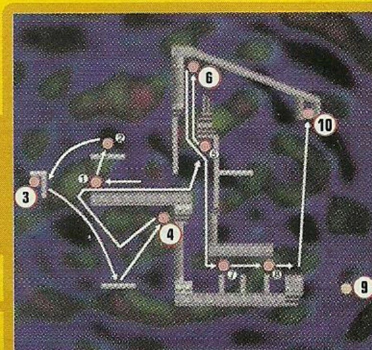


Pikachu

2 tiro com o botão B.
4 de cima da plataforma, use o tiro com B.
6 tiro com o botão B.
7 salto duplo e B + ↑.

Peach

3 flutue até a plataforma e ataque com o A.
4 salto duplo e ataque com o A.
6 e 10 salto duplo e ataque com B + ↑.
9 B + frente, depois ataque com o A.



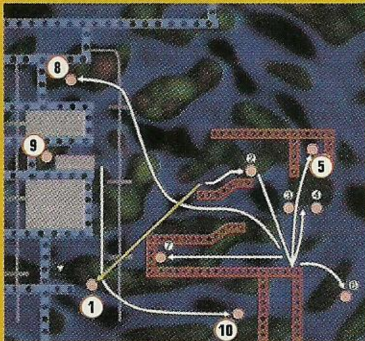


personagens secretos, fases extras... a pancadaria está só começando!

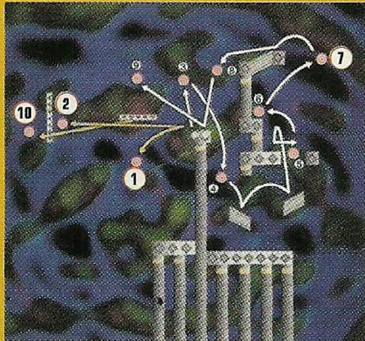
Por **Ronny Marinoto**

Super Smash Bros. Melee já é divertido por si só. Mas para quem curte segredos e desafios impossíveis, tá pra aparecer um game mais perfeito. As surpresas são tantas que são necessárias muitas dezenas de horas de jogo para abrir tudo – além de um outro tanto para curtir as novidades. Como a **Nintendo World** é sua amiga de todas as horas, vamos contar tudinho pra você agora! É pra não sobrar pedra sobre pedra, meninão!

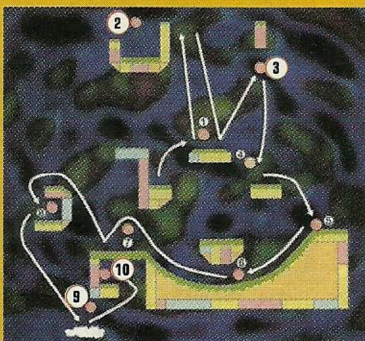

A festa vai começar! Só faltam você e seus amigos!



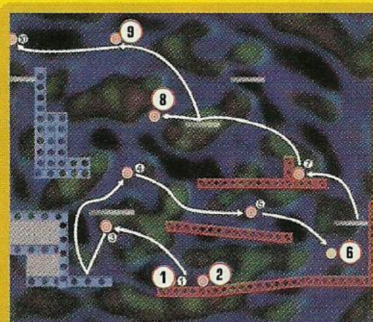
Mario
1 apenas vire-se e atire com o botão B.
5 salto duplo e B + ↑.
8 e 9 use o tiro de fogo.
10 salto duplo e B + ↑.



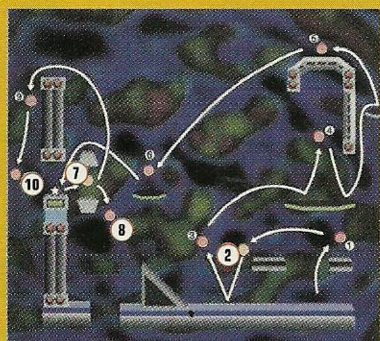
Link
1 ataque com B.
2 ataque com B carregado.
7 salto duplo e ataque com B + ↑.
10 da ponta da plataforma, ataque com ← + B.



Yoshi
2 salto duplo e ataque B + ↑.
3 salto duplo e ataque com A.
9 A + ↑.
10 salto duplo da plataforma (quando ela estiver distante) e ataque com A.

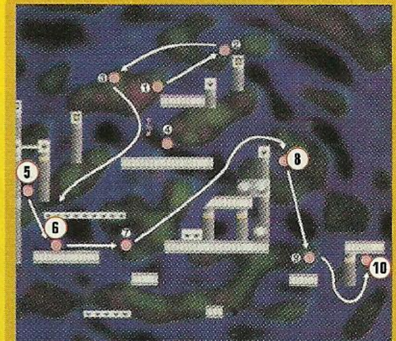


Donkey Kong
1 e 2 B + ↓.
6 caia da plataforma e ataque com A.
8 salto e ataque com A, depois B + ↑ para voltar para a plataforma.
9 salto duplo e B + ↑.

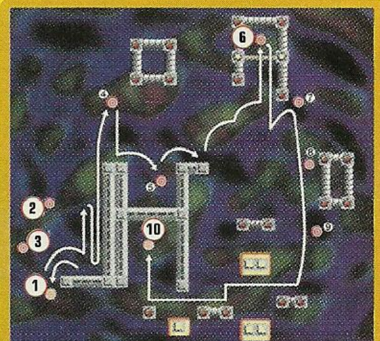


Captain Falcon
2 espere o alvo subir e ataque com A.
7 e 8 fique na base móvel e ataque com A.
10 ataque com B.
09 caia e ataque com A.





Bowser
5 fogo com o botão B.
6 passe pela abertura e ataque com A.
8 ataque com A durante a queda.
10 despenque da plataforma, pule e ataque com B + ↑.



Fox
1 caia e ataque com B + ↑.
2 e 3 ataque com B.
6 salto duplo e B + ↑.
10 frente + B para chegar até a plataforma, salto e ataque com A.

Kirby
2 e 3 ataque com B + ↓.
5 flutue até o alvo e ataque com A.
8 e 9 flutue e ataque com A.
10 flutue até os buracos 8 ou 9 e novamente até o alvo 10.



Troféus que valem ouro!

Você já sabe que existe uma coleção de 300 troféus-miniatura dos personagens Nintendo em SSBM**, certo? Alguns deles são facilmente conquistados: é só terminar um certo modo com qualquer personagem ou atingindo um certo número de horas de jogo. Mas** Smash Bros. **é conhecido por seus desafios de altíssimo nível, e não é diferente quanto à coleção de troféus. Alguns são tão difíceis de conseguir que podem ser considerados raridades! Seguem as dicas para se conquistar algumas peças mais ferradas, como o troféu do Celebi, o do Paper Mario e do Capitão Olimar (de** Pikmin**). Acompanhe!**

Troféus Normais
Complete o modo Classic ou jogue com um mesmo personagem por 100 vezes no modo Vs.

Troféus Smash Vermelhos
Complete o modo Adventure ou jogue com um mesmo personagem por 200 vezes no modo Vs.



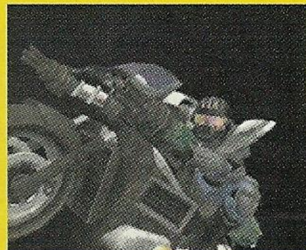
Troféus Smash Azuis
Complete o modo All Star ou jogue com um mesmo personagem por 300 vezes no modo Vs.

F-Zero Racers
Conquiste todos os troféus Smash Vermelhos.

Donkey Kong Jr.
Conquiste todos os troféus Normais.

Master Hand
Complete o modo Classic jogando na dificuldade Hard ou Very Hard, sem usar Continues.

Crazy Hand
Complete o modo Adventure jogando na dificuldade Hard ou Very Hard, sem usar Continues.

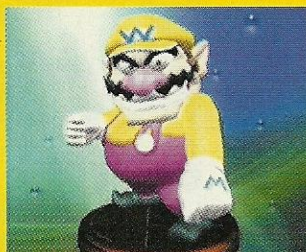


Mach Rider
Termine o modo Classic em menos de 300 segundos ou cinco minutos.

Wolfen
Termine o modo Adventure em menos de 1100 segundos ou 18 minutos e 33 segundos.

Samus's Starship
Alcance a saída do cenário Brinstar jogando no modo Adventure.

Giga Bowser
Vença o adversário Giga Bowser jogando no modo Adventure e sem usar Continues.



Wario
Complete o modo All Star sem usar Continues.

Mew
Complete o modo All Star jogando na dificuldade Hard ou Very Hard.

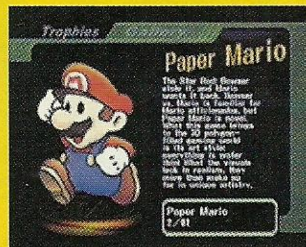
Target
Complete o modo Target Test com todos os lutadores.



Lon Lon Milk
Obtenha uma soma de tempo inferior a 1500 segundos ou 25 minutos no modo Target Test.

Sheriff
Obtenha uma soma de tempo inferior a 750 segundos ou doze minutos e trinta segundos no modo Target Test.

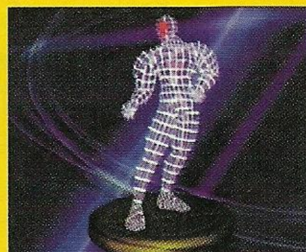
Sand Bag
Arremesse o saco de areia a mais de 990 pés na prova do Home-Run.



Paper Mario
Arremesse o saco de areia a mais de 1485 pés na prova do Home-Run.

Unown
Atinja uma soma maior que 16503 pés na prova do Home-Run. Esse número é obtido por meio da soma dos resultados individuais de cada lutador.

Mute City
Some um total igual ou superior a 3300 pés de distância correndo pelo cenário Big Blue no modo Adventure.



Male Wire Frame
Termine o modo 100-Man Melee em menos de 240 segundos ou quatro minutos.

Female Wire Frame
Vença mais de 100 inimigos jogando no modo Endless Melee.

Fighting Wire Frames
Termine o modo 15-Minute Melee.

Battlefield
Complete o modo All Star.

Metal Box
Consiga mais de dez combos no modo Training.

Lip's Stick
Consiga mais de vinte combos no modo Training.

Bunny Hood
Some um total superior a 125 combos no modo Training.

Maxim Tomato
Faça dez lutas no modo Vs.

Heart Container
Faça cem lutas no modo Vs.

Food
Faça 1000 lutas no modo Vs.

Tom Nook
Acumule um total de 1000 moedas. Esse número é a conta de todas as moedas que você já ganhou no jogo, independente de você tê-las gasto ou não.

Landmaster Tank
Acumule um total superior a 1000 KO's (nocautes).

Diskun
Marque pelo menos um recorde em cada uma das categorias de jogos bônus.

Marin
Habilite o modo Sound Test.

Motion Sensor Bomb
Vença o desafio 3 do Event Match.

Goomba
Vença o desafio 14 do Event Match.



Entei
Vença o desafio 26 do Event Match.

Game & Watch
Vença o desafio 45 do Event Match.

Majora's Mask
Vença o desafio 47 do Event Match.

Final Destination
Vença o desafio 51 do Event Match.

Coin
Faça mais de 100 lutas no modo Coin Battle.

Mr. Resetti
Detone pelo menos cinco inimigos jogando no modo Cruel Melee.

Kraid
Habilite o cenário Brinstar Depths.

Sudowoodo
Habilite o cenário Poké Floats.

Falcon Flyer
Habilite o cenário Big Blue.

UFO
Habilite o cenário Fourside.

Kirby Hat 4
Habilite Mewtwo, Jigglypuff, Luigi, Marth e Mr. Game e Watch.

Kirby Hat 5
Habilite Ganondorf, Roy, Pichu, Young Link, Dr. Mario e Falco.

Celebi
Encontre um Celebi dentro de uma Pokébola jogando nos modos para um jogador.



Captain Olimar
Use um Memory Card que tenha um arquivo de Save do jogo Pikmin.

Meowth
Conquiste todos os troféus Smash Azul.

Saiba mais: Aproveite para conferir **Smash Bros.** na **NW 41** e prepare-se, que nas próximas edições tem mais pancadaria e diversão.

Estágios especiais

Confira como abrir todas as fases secretas do game!





Brinstar Depths, Fourside, Big Blue, Poké Floats
A cada 50 lutas disputadas no modo Vs., um desses cenários será disponibilizado. Ao final de 200 lutas, você terá todos os quatro.

Kingdom II
Conquiste o troféu Birdo na máquina de loteria.

Flat Zone
Habilite o Mr. Game e Watch.

Battlefield
Termine o modo All Star com qualquer personagem.

Final Destination
Complete todos os desafios do Event Match.

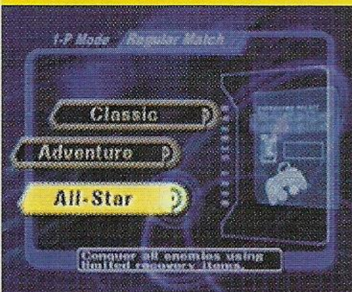
Dream Land
Complete o modo Target Test com todos os personagens.

Yoshi's Island (Past)
Arremesse o saco de areia a mais de 1323 pés no modo Home-Run.

Kongo Jungle
Complete o modo 15-Minute Melee.

Modos de jogo especiais

Tá pensando que é só briga? Veja só o que mais pode ser encontrado em Melee:





All Star
Habilite todos os personagens secretos. No total, você deverá possuir 25 lutadores.

Score Display (regra adicional)
Obtenha um total combinado de 5000 KO's (nocautes).

Random Stage (regra adicional)
Habilite os cenários: Brinstar Depths, Fourside, Big Blue, Poké Floats, Kingdom II e Flat Zone.

Sound Test (na opção Data)
Habilite todos os cenários e lutadores do jogo.

Raridades

Os Pokémon Mew e Celebi são raríssimos, e suas chances de encontrar um deles dentro de uma Pokébola é de uma em 251 tentativas. Boa sorte!

Personagens secretos

Você já viu como conseguir todos os personagens na edição 41 da Nintendo World**, mas não custa repetir. Pega lá!**

Jigglypuff
Termine o modo Classic ou Adventure jogando em qualquer nível de dificuldade, ou faça cinqüenta lutas no modo Versus. Vença a luta contra Jigglypuff para ele ficar disponível.

Dr. Mario
Termine o modo Classic ou Adventure jogando com o personagem Mario em qualquer dificuldade e sem usar nenhum Continue. Alternativamente, faça 100 lutas no modo Versus. Vença a batalha contra Dr. Mario para ele ficar disponível.

Falco Lombardi
Complete o modo 100 Man Melee ou faça 300 lutas no modo Versus. Vença a batalha contra Falco Lombardi.

Ganondorf
Jogando no modo Event, vença o desafio número 29 ou faça 600 lutas no modo Versus. Ganhe a batalha contra Ganondorf.

Prince Marth (Fire Emblem)
Termine o modo Classic ou Adventure com os 14 personagens regulares. No final da 14ª luta, vença o desafio contra Marth. Alternativamente, faça 400 lutas no modo Versus.

Roy (Fire Emblem)
Termine o modo Classic jogando com Prince Marth, em qualquer nível de dificuldade e sem usar Continues. Alternativamente, faça 900 lutas no modo Versus. Depois, vença a batalha contra Roy.

Young Link
Complete o modo Classic com dez personagens diferentes. Em seguida, termine o mesmo modo jogando com o Link. Alternativamente, faça 500 lutas no modo Versus. Depois desta vitória, derrote Young Link em batalha.



Luigi
Termine o primeiro estágio do modo Adventure conseguindo marcar um tempo final que tenha um número 2 na contagem dos segundos. Ex: xx:x2:xx. Luigi aparecerá no próximo estágio. Vença-o e termine o jogo. Alternativamente, faça 800 lutas no modo Versus.

Mewtwo
Faça 700 batalhas no modo Versus ou atinja um total de vinte horas de jogo neste mesmo modo.



Eu acredito em **Pikmin!** Tá na próxima página, meu!

Mr. Game & Watch
Termine o jogo no modo Classic, Adventure ou Target Test jogando com todos os 24 personagens. Alternativamente, faça 1000 lutas no modo Versus.





Pichu
Complete o desafio 37 do Event Match, ou faça 200 lutas no modo Versus. Em seguida, vença a luta contra o Pichu.

Saco de pancadas
Na opção Stadium, você encontra o desafio Home-Run, que, além de ser muito divertido, ainda libera alguns itens especiais. Existe uma técnica bem simples para arremessar o saco a grandes distâncias: basta você surrar bastante o saco e aumentar muito o seu nível de dano antes de acertá-lo em cheio. Cada personagem possui um estratégia específica para malhar o saco e depois expulsá-lo. O Yoshi, por exemplo, pode dar um salto curto e, atacar no ar com A + ↓. Repita isso quatro, cinco ou seis vezes, depois acerte o saco com A + →. Tente descobrir as outras manhas!



Você tem só trinta dias para recuperar todas as partes de sua nave

PIKMIN™

Na última edição, você conheceu a mais nova obra-prima de Shigeru Miyamoto, considerada por muitos um dos games mais revolucionários e viciantes dos últimos tempos. Você já deve saber do quê, ou melhor, de quem estamos falando, certo? Claro que é sobre os Pikmin, as simpáticas criaturas vegetais que estrelam esse título incrível e inovador para o Nintendo GameCube. Como todo game criado por Miyamoto e sua equipe, **Pikmin** é muito desafiador e cheio de segredos. Mas estamos aqui para facilitar sua vida: nas próximas páginas, você acompanha as localizações de todos os pedaços da nave do Capitão Olimar, o herói do game. A estratégia que damos é apenas uma sugestão. Você pode caçar as peças na ordem que preferir, e sempre é possível adiantar alguma tarefa para facilitar sua busca por outro pedaço. O que vale mesmo é completar a nave no fim do período de trinta dias do jogo. Não deixe de usar os mapas para se localizar nos cenários e poupar tempo em sua busca. E chega de papo! Pegue seu apito, junte seus Pikmin e mãos à obra!

Legenda dos mapas

 Parte da nave

 Bomba

 Gravetos

 Néctar

 Geiser

THE IMPACT SITE



Peça 1 – Main Engine

Número de Pikmin necessários para carregar: 20

A primeira peça é a mais tranquila de todas, até porque você ainda está se familiarizando com os Pikmin. Não há nada o que fazer aqui, a não ser juntar o número suficiente de Pikmin para empurrar a caixa que bloqueia a passagem e carregar a peça até a nave. Mais fácil que isso, só se jogarmos pra você.

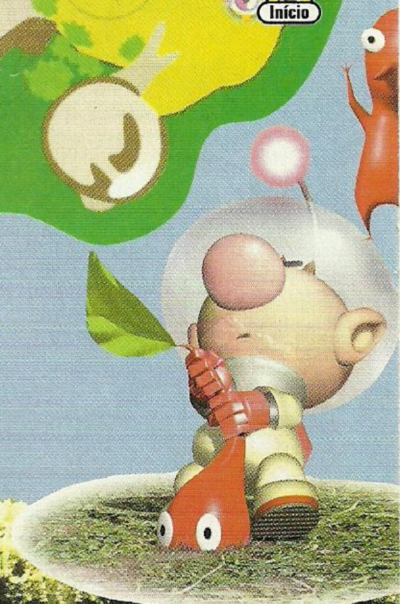




Peça 2 – Positron Generator

Número de Pikmin necessários para carregar: 20

Você só pode partir atrás dessa peça depois que tiver encontrado os Pikmin amarelos e azuis. Junte um bando de pelo menos 25 azuis e três amarelos, pegue bombas dentro da caixa e suba na plataforma. Se voltar à região após o oitavo dia, haverá um monstrão esperando por você: se o dia for par (8, 10, 12 etc...) será o Goolix, um ser gelatinoso feito de água. Se o dia for ímpar (9, 11, 13, etc...) será o Mamuta, um bichão de pedra. Mande seus Pikmin azuis pra cima do tal monstro e exploda a parede com as bombas dos amarelos. A peça está dentro da ostra no meio do lago. Tome cuidado com a investida dela: quando a ostra se abrir muito, chame seus Pikmin de volta para eles não virarem comida de molusco. Ataque e fuja até a ostra cuspir a peça.



e voltar para seu planeta. Mas com o nosso detonado fica fácil! Por Renato Viliegas

THE FOREST OF HOPE

3 Peça 3 – Eternal Fuel Dynamo

Número de Pikmin necessários para carregar: 40

Essa é moleza. Quebre o portão branco à direita de sua nave e pegue a peça na beira do lago. Uns besouros chatos estarão andando por ali. Detone com a raça deles para liberar o caminho e conseguir mais sementes.

4 Peça 4 – Whimsical Radar

Número de Pikmin necessários para carregar: 20

Seu radar é bem fácil de achar: está bem próximo ao local onde você encontra os Pikmin amarelos pela primeira vez. Saia, vire à direita, detone os besouros e quebre o portão. Os amarelos estão um pouco à frente. Primeiro, aumente sua população de amerelinhos e use as bombas em frente ao portão de pedra para demoli-lo. A peça está em uma plataforma mais elevada, logo depois do portão. Basta jogar seus bichinhos ali e pronto!

6 Peça 6 – Nova Blaster

Número de Pikmin necessários para carregar: 20

Dois portões estão no caminho dessa peça: um é feito de pedra, logo à esquerda de sua nave. O outro está um pouco mais à frente. Use bombas nos dois (o segundo também quebra na base da pancada) e detone os besouros que estiverem no caminho.

5 Peça 5 – Extraordinary Bolt

Número de Pikmin necessários para carregar: 30

Você precisará de muitas bombas nessa missão. Logo após o local onde você achou seu radar, há um muro de pedra mais escuro. Eles são mais resistentes, e só caem depois de nove explosões. Há uma boa quantidade de bombas dentro de uma lata ali perto. Use-as para abrir o caminho. Não esqueça de acabar antes com os besouros que estão pelo caminho, ou eles atacarão seus Pikmin na volta.

7 Peça 7 – Shock Absorver



Número de Pikmin necessários para carregar: 30

Saindo pelo portão da direita (o primeiro que você abriu), vire à esquerda, até uma elevação perto do lago. Jogue seus Pikmin ali e dê a volta para subir, atravessando um pequeno lago à esquerda. Antes de pegar a peça, detone o besouro dorminhoco.

8 Peça 8 – Radiation Canopy

Número de Pikmin necessários para carregar: 30

Você terá de pegar essa peça só depois de encontrar os Pikmin azuis. Saindo pelo portão da esquerda, siga em frente até uma plataforma. Jogue um montão de bichinhos ali e leve alguns azuis para o caminho onde você pegou a peça anterior. Use os nadadores para quebrar o portão branco no meio da poça d'água e atravesse para encontrar seus outros Pikmin. Mande a galera toda detonar o portão preto e prepare-se para enfrentar a aranhona que protege a peça. Quando o bicho tomar fôlego para disparar, jogue seus bichos na cara dela. Um deles vai entupir a "cavidade nasal" da aranha, que irá fugir e abrirá a couraça. Isso revelará seu ponto fraco: suas costas vermelhas. Dê a volta e ataque com tudo. Se tiver tempo, leve o inseto abatido embora: ele produz 50 sementes!

9 Peça 9 – Geiger Counter

Número de Pikmin necessários para carregar: 15

Saia pelo portão da direita e siga até o local onde estava o radar. À esquerda há um portão de pedra. Use as bombas dentro da lata para detoná-lo. Acabe com os besouros e use dez Pikmin azuis para atravessar o laguinho e empurrar a caixa, liberando a ponte. Leve um bom número de Pikmin pra o outro lado, mas aos poucos, para que não caiam na água. O terrenão à sua frente esconde três aves gigantes, que botam só a cabeça pra fora da terra e comem seus bichinhos. Ataque pelas costas e tente jogar alguns soldados no alto na cabeça do inimigo. A peça está com o terceiro bicho, bem no fundo do terreno.

10 Peça 10 – Sagittarius

Número de Pikmin necessários para carregar: 20

Aqui você precisará de duas pontes. Deixe uma galera fazendo uma na praia e atravesse com um bando de azuis para a ilha do outro lado do lago, onde está a peça. Use os Pikmin azuis para fazer a outra ponte. Atravesse com todo mundo e leve a peça numa boa.

Início

THE FOREST NAVEL



11 **Peça 11 – #1 Ionium Jet**
Número de Pikmin necessários para carregar: 15
Essa peça está bem ao lado do local onde você encontra seus Pikmin azuis. Mande uma turma quebrar o portão branco bem ao lado de sua nave e entre no laguinho logo atrás. Os azuis estão lá, junto com a peça. Não se esqueça de que só os azuis podem levar essa peça, já que é preciso atravessar a água.

12 **Peça 12 – Gravity Jumper**
Número de Pikmin necessários para carregar: 25
Como essa peça está do outro lado da praia, é preciso abrir caminho primeiro. Junte um batalhão de vermelhos e construa as duas pontes que levam à praia. Agora, divida seu grupo e ataque os bichos que cospem fogo. Mande uns quinze em cima de cada um, e com alguns outros, ataque o sapo branco que sai da água. Enquanto os vermelhos brigam, use uns amarelos para construir a ponte que dá acesso à peça, no topo de um morro na praia.

13 **Peça 13 – Automatic Gear**
Número de Pikmin necessários para carregar: 15
Essa é bem fácil e rápida de pegar: está no topo de um morro de terra, bem próximo de sua nave. Está vendo uns gravetos na beira do abismo, em frente ao local onde está a peça? Mande seus Pikmin construírem uma "ponte" até o pedaço perdido. Moleza.

14 **Peça 14 – Space Float**
Número de Pikmin necessários para carregar: 25
Essa é a única peça do jogo que não tem uma localização fixa: ela foi engolida por um inseto guloso, que percorre a região arrastando pastilhas para seu ninho. Quando encontrar o danado, mande ver na porrada para ele cuspir a peça. A localização do ninho está indicada no mapa, mas o bicho quase nunca está lá.

15 **Peça 15 – Non-Dioxin**
Número de Pikmin necessários para carregar: 40
Você vai precisar de vários Pikmin azuis para essa aqui, que está no meio da água, um pouco à direita do local da peça 12. Leve um bom número de Pikmin, pois além de a peça ser grande, ela é protegida por dois sapões brancos.

16 **Peça 16 – Libra**
Número de Pikmin necessários para carregar: 15
Essa dá um certo trabalho e vai usar Pikmin de todas as cores. Leve pelo menos uns vinte de cada cor, e comece quebrando o muro de pedra ao norte da lagoa. O caminho que se segue tem uns vulcõezinhos cuspindo fogo, que queimam qualquer coisa que não seja um Pikmin vermelho (inclusive Olimar!). Passe com cuidado, controlando seu batalhão com o botão C. Logo depois, à esquerda, há uma longa ponte a ser construída, que leva a uma plataforma de pedra. Jogue seus amarelos na parte mais alta (os outros não alcançam), e use os azuis para liberar um geiser dentro da poça de água. Use-o para subir e jogue os amarelos na outra plataforma, onde está a peça. Quando eles chegarem ao chão com ela, chame-os de volta e mande os vermelhos carregar o pedaço, pois só eles resistem ao fogo no caminho.

17 **Peça 17 – Analog Computer**
Número de Pikmin necessários para carregar: 20
Aqui você vai precisar de pelo menos vinte Pikmin vermelhos e vinte azuis, mas é sempre bom levar um pouco mais para garantir. Lembra do caminho de fogo da última missão? Continue seguindo por ali, até encontrar uma lagoa, onde está a peça. Jogue os azuis até chegar lá. Quando eles a trouxerem para fora da água, chame-os de volta e mande os vermelhos completarem a tarefa.

18 **Peça 18 – Omega Stabilizer**
Número de Pikmin necessários para carregar: 30
Apesar de trinta Pikmin darem conta de carregar a peça, você vai precisar de pelo menos o dobro para lutar numa boa contra o cogumelo gigante que a protege. Recrute a galera e desça as pontes até a praia. Vire à esquerda e siga para uma área cheia de luzinhas azuis estranhas. Quebre o portão de pedra e acabe com o sapo branco antes de ir atrás do cogumelo. Para vencer o fungo gigante, jogue o máximo possível de Pikmin no bicho, até que ele caia e se vire. É a sua deixa para acabar de vez com o safado. Muito cuidado se ele se levantar ou parar de correr: isso significa que ele irá expelir um pólen que transforma os Pikmin em uma espécie de zumbi. Os Pikmin zumbificados são roxos, têm cogumelos na cabeça e se voltam contra Olimar. Se estiver sendo atacado por eles, gire o direcional para se livrar e apite como louco para fazê-los voltar ao normal.

19 **Peça 19 – Guard Satellite**
Número de Pikmin necessários para carregar: 20
Essa peça está ao lado da área onde você enfrentou o cogumelo. Quebre os dois muros, sendo que um deles só cai com bombas. Junte uma boa tropa para enfrentar a aranhona metálica que protege a peça. O ponto fraco do bicho é seu corpo redondo, portanto não perca tempo atacando as pernas. Ao contrário, tire seus Pikmin de perto dos pés do bicho ou eles podem virar panqueca. Uma vez destruída, a aranha libera o pedaço de sua nave.

THE DISTANT SPRING

20 Peça 20 – Repair Type Bolt
Número de Pikmin necessários para carregar: 20

Uma peça fácil de pegar, e livre de inimigos. Vinte Pikmin dão conta do recado, mas leve pelo menos o dobro (todos azuis, já que o caminho de volta é pela água). Logo atrás da nave dos amarelos há uma muretinha meio "curvada". Jogue a turma lá para cima e siga pelo caminho lateral, paralelo ao muro que beira o lago. Faça seus Pikmin segui-lo com o botão C, e, quando chegar ao final, comande-os na direção da peça. Provavelmente alguns vão cair pelo caminho, mas pelo menos vinte precisam chegar ao objetivo.

21 Peça 21 – Message Machine
Número de Pikmin necessários para carregar: 20

Sabe a praia logo à frente? Há uma ponte ali esperando para ser construída. Mande uma galera pra lá e acabe com os sapos amarelos com outra equipe. Com o caminho livre, leve todos ao outro lado da ponte, detone o besourão e pegue a peça.

22 Peça 22 – Interstellar Radio
Número de Pikmin necessários para carregar: 20

Essa está bem longe, mas é fácil de alcançar. Junte uma tropa azul e leve a galera pra um passeio pelo mar (veja a localização exata no mapa). Há uns peixes azuis e um sapão pelo caminho: acabe com eles para garantir uma viagem de volta segura. No lago você encontrará um peixão rosa que flutua sobre a água. Fique embaixo dele e jogue loucamente seus Pikmin. Seu ataque é um assoprão bem forte que não machuca seus bichos, mas arranca suas pétalas e os devolve ao estágio de folhas. Vença o danado e ganhe a peça.

23 Peça 23 – Gluon Drive
Número de Pikmin necessários para carregar: 50

Antes de ir à caça desse pedaço, libere o caminho detonando os besouros, sapos e o que mais aparecer. Vá contornando a praia pela esquerda até encontrar uma ponte a ser construída. Deixe uma turma ali e atravesse a água com alguns azuis para construir o outro pedaço da ponte, a partir da outra margem. Os dois grupos se encontrarão no meio do caminho. Depois, é só levar a peça embora.



24 Peça 24 – UV Lamp
Número de Pikmin necessários para carregar: 10

Comece explodindo o muro escuro bem ao lado de sua base. Mande uma tropa acabar com os besouros e com mais um daqueles peixes-balão. Siga um pouco à direita com alguns amarelos, até onde há uma série de de muros. Apesar de dez Pikmin serem suficientes, leve mais como garantia. Suba com os amarelinhos pela rampa gramada e vá seguindo o muro até o fim. Use o botão C para evitar que eles caiam. A parte da nave está em uma plataforma mais alta. Jogue seus Pikmin ali até que dez deles consigam tirar a peça de lá.

25 Peça 25 – Zirconium Rotor
Número de Pikmin necessários para carregar: 30

Lembra do ponto onde você fez as pontes para a peça 23? Um pouco à frente, do lado direito, há um muro de pedra. Leve seis amarelos com bombas para demolir esse portão. Com um time de azuis (o caminho passa por um córrego), acabe com os dois sapos amarelos que estão por ali. Há um portão branco à esquerda, com a peça logo atrás.



26 Peça 26 – Pilot's Seat
Número de Pikmin necessários para carregar: 25

Bem em frente ao portão branco da peça anterior há um outro, só que preto. Quebre-o e siga à esquerda para achar o próximo pedaço sobre um toco de árvore. Você provavelmente vai cruzar aqui com os mais chatos inimigos do jogo: umas abelhonas que pegam seus Pikmin e os replantam em outro lugar. Como eles voam bastante, pode ser que já tenham dado as caras antes. Acabe com os chatos assim que os encontrar!

27 Peça 27 – Bowsprit
Número de Pikmin necessários para carregar: 30

Você precisará de muitos vermelhos aqui. Siga contornando a grande árvore cortada até achar um montinho de gravetos no chão. Mande a galera fazer uma "ponte" para subir e pegue carona em um geiser ali perto para encontrá-los. Atravesse as chamas e divida seu grupo em dois para ganhar tempo: deixe um fazendo a ponte que desce o toco e mande o outro grupo quebrar o portão branco logo abaixo. Tudo feito, suba com todos e enfrente outra daquelas aranhonas que cospem pedra. Repita a estratégia da peça 8 para vencer o inseto.



28 Peça 28 – Chronos Reactor
Número de Pikmin necessários para carregar: 20

Saia pelo portão preto com pelo menos vinte Pikmin azuis, vire à esquerda e siga até praticamente o fim do cenário, onde há uma pequena praia com uma florzona amarela no alto de uma plataforma. Jogue os azuis lá e suba usando o geiser ao lado. Agora, jogue seus Pikmin dentro da planta, que vai cuspir sementes amarelas. Colha seus bichos e jogue-os de volta à praia. A peça está no alto de uma outra plataforma, onde só os amarelos alcançam. Jogue a galera lá em cima, e quando descerem com o pedaço, chame-os de volta. Transforme-os novamente em azuis usando a flor na praia, para que eles consigam atravessar o mar.

29 Peça 29 – #2 Ionium Jet
Número de Pikmin necessários para carregar: 15

Leve uma turma de azuis para uma região próxima à peça anterior, onde há umas plataformas de pedra. Jogue a galera lá em cima e suba usando o geiser ali perto. Leve seus bichos para a direita e jogue-os através da rachadura, em direção à peça do outro lado. Arremesse seus Pikmin até quinze deles pegarem a parte da nave.

THE FINAL **TRIAL**



Peça 30 – Secret Safe
Número de Pikmin necessários para carregar: 85

A última região do planeta esconde somente uma parte e tem somente um inimigo. Mas isso não significa que a tarefa é simples. Primeiro, é preciso abrir seu caminho: pegue uma turma de azuis e mande-os construir as duas pontes no lago em frente. Depois, pegue dez vermelhos e jogue-os na estreita ponte metálica em chamas. Deixe-os ali e desça, acompanhando a ponte de dentro da água (faça os vermelhos o seguirem usando o botão C). Ainda com o auxílio do C, leve-os até a caixa que bloqueia o caminho e faça-os empurrar. Para quebrar o muro no meio das pontes, só usando bombas. Pegue pelo menos três amarelos e jogue-os da praia em um pequeno banco de areia no lago. Agora, vá até a ponta de pedra e arremesse-os através da água na plataforma em frente. Chegue lá com a ajuda de um geiser no lago e jogue mais uma vez os amarelinhos em direção ao cano enferrujado que esconde as bombas. Repita a série de arremessos para voltar e estoure a parede com três bombas.

Emperor Bulblax, o chefão final

A maior de todas as criaturas do planeta está com a última parte de sua nave, e tomá-la de volta não é tarefa fácil. Pegue 100 Pikmin para o ataque, siga pelo caminho construído e quebre o portão da frente. A plantona verde no meio da arena é a cabeça do bicho, mas não o acorde agora: dê a volta e quebre o outro portão lateral, que irá revelar um cano com bombas. Pegue todas e largue sua tropa num canto, deixando um Pikmin amarelo com uma bomba bem em frente ao monstrengo. Aproxime-se do centro para acordar o Bulblax. Muito cuidado agora: o bicho tem uma língua enorme, e suas lambidas podem levar dezenas de Pikmin de uma só vez. Atraia a atenção do bicho para aquele amarelo que você deixou com a bomba. Bulblax vai engolir o coitado, e a bomba explodirá, deixando o bichão meio tonto por alguns segundos. É a sua chance de atacar, jogando os Pikmin sem dó no rosto dele, seu único ponto fraco. Se o chato saltar, use o botão C para tirar seus Pikmin de baixo da sombra dele, ou eles serão esmagados. Repita o ataque "bomba-pancadaria" até Bulblax voltar para dentro da terra e devolver a peça de sua nave. A batalha é longa e vai exigir muitos Pikmin, mas você sempre poderá voltar para buscar mais em sua base. O bichão só recupera a energia se o dia acabar. Boa sorte!







Você **venceu!**

E é isso aí! Você ajudou Olimar a encontrar as 30 peças de sua nave! Dessa forma, ele conseguirá voltar ao seu planeta natal são e salvo! E, como prêmio, você ganha o melhor final do jogo! Parabéns!

Tony Hawk
É o cara! Tem manobras radicais na próxima esquina, digo, nas próximas páginas!



TONY HAWK'S PRO SKATER



Chegue ao final no Career Mode

Por **Pablo Miyazawa**

Já falamos pra você o quanto **Tony Hawk's Pro Skater 3** é bom, divertido e surpreendente, certo? Agora, apresentamos a segunda parte do detonado desse game destruidor no Career Mode. A matéria está dividida em fases e missões, pra facilitar a sua vida de skatista! Radicalize! E boa sorte!

Suburbia

Objetivos: Conseguir 55.000, 110.000 e 200.000 pontos

O melhor lugar para detonar na pontuação é dentro da casa do homem sinistro ("Thin Man"). Primeiro, complete o objetivo dele para entrar em sua casa (leia abaixo). Lá dentro, entre na parte secreta e use as rampas e beiradas para emendar várias manobras e arrebentar na pontuação.



Find the Secret Tape

Ajude o Thin Man (veja abaixo) e entre na mansão. Arrebente as portas de vidro e passe para o outro lado do muro. Você irá entrar no estranho jardim da casa, cheio de lápides, morcegos e coisas do tipo. Ali, há uma rampa que pode levá-lo direto para dentro da casa. Suba por ela e arrebente a janela superior para entrar. Passe pelo corredor e quebre a janela do outro lado. Na seqüência, faça um Grind no galho da árvore para pegar a fita secreta.



Restore Power to the Dish

Do início, pule a cerca e entre no jardim onde há dois caras fazendo churrasco. Siga na direção da casa (há umas latas de lixo ali) e suba pelo caminho estreito para o telhado. Bem no canto há um fio elétrico: faça um Grind nele. Suba novamente no mesmo telhado e procure o outro fio (ele está à esquerda do primeiro). Faça um Grind ali para reestabelecer a energia e completar a missão.











Help the Thin Man

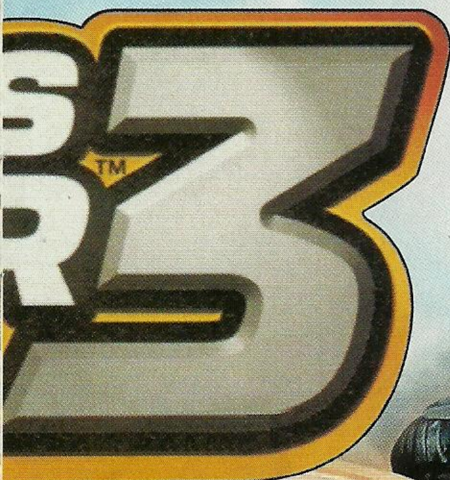
Do início, siga para a direita até chegar em uma construção com dois engenheiros trabalhando. Há um machado preso em uma viga de madeira. Pegue-o (passe por cima dele) e leve até o homem magro que está na frente da porta da mansão. Agora, você poderá acessar a parte secreta da fase.



Squash 5 Pumpkins

Há cinco abóboras espalhadas pelo subúrbio que precisam ser destruídas. Passe por cima delas com o skate. A primeira está na varanda da casa à esquerda do início. A segunda está numa rampa, próxima aos caras fazendo churrasco. A terceira está no canteiro próximo à entrada da mansão mal-assombrada. A quarta abóbora está no topo do Half-Pipe, próximo aos trailers. E a última está no muro alto do jardim da casa com a antena parabólica em cima. Suba no telhado e faça um Grind na beirada para acertar.





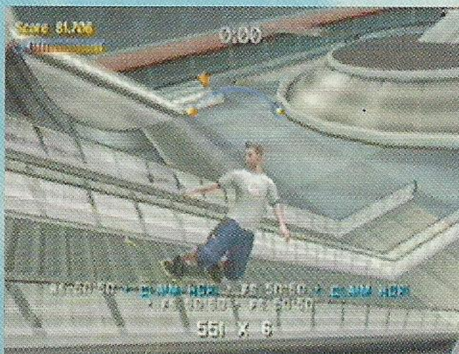


Pegar as letras S-K-A-T-E

As letras estão bem espalhadas pela fase. É só dar uma boa rodada pra encontrar.

Nosegrab Over the Ramps (skatistas "Vert") ou Heelflip the Trailer Hop (skatistas "Street")

Há uma região cheia de trailers num canto da fase. Ali existem duas rampas, uma ao lado da outra, com um espaço entre elas. Suba por uma rampa, salte para o outro lado e faça um Nosegrab (para cima + X) no ar, antes de pousar na outra rampa.
O outro objetivo (para skatistas estilo "Vert") também rola na região dos trailers. Procure o trailer comprido com um fotógrafo no telhado. Você precisa saltar sobre todo o trailer e fazer um Heelflip (para direita + X) no ar. Use a minirrampa próxima para ganhar velocidade.



Airport

Objetivos: Conseguir 75.000, 150.000 e 300.000 pontos



O melhor local para conseguir muitos combos no aeroporto é na esteira de bagagens, próxima ao início. Emende muitas manobras de Grind da esteira para as grades, e dos corrimãos para a escada rolante. Gaste um bom tempo ali para acumular milhares de pontos logo na primeira rodada.

Airport
(continuação)

Find the Secret Tape

Desça as escadas rolantes até a parte de baixo do aeroporto (onde estão as bandeiras). Há uma rampa alta encostada na parede, do lado direito. Pegue bastante impulso, suba na rampa e salte até alcançar o cano próximo à janela. Faça um Grind ali para deslizar até a fita secreta.

Stop the Pickpockets

Há cinco batedores de carteira que precisam ser capturados. Eles vestem roupas pretas e estão sempre em atitude suspeita. Para pegá-los, é só passar por cima deles. O primeiro está ao lado da esteira rolante do início. O segundo está logo ali, do lado esquerdo. Próximo à entrada do banheiro há mais dois. O último trombadinha está do outro lado do aeroporto, próximo às bandeiras. Siga para o lado direito para encontrá-lo, junto à escada em espiral.





Get the Ticket to your Buddy



Assim que começar, faça um Grind sobre o balcão para pegar uma passagem aérea. Ela precisa ser entregue ao seu amigo, que está esperando na parte de baixo do aeroporto. Você não pode cair nenhuma vez, não pode passar por detectores de metal nem ser pego pela polícia. Siga reto, passe por fora dos detectores, desça as escadas rolantes e pule o guardinha. Dirija-se para a esquerda para encontrar seu amigo.



Visit 10 Countries

Não é preciso pegar um avião para visitar os dez países. Só o que você deve fazer é passar em frente às dez bandeiras espalhadas pelo aeroporto. Desça até a parte de baixo (onde estava seu amigo) e olhe para as janelas. Há cinco bandeiras de cada lado. Faça Grinds nos canos vermelhos em frente a cada uma até completar dez bandeiras (fique atento às mensagens na tela).

Airwalk over an Escalator (skatistas "Vert") ou Crooked Grind Around Baggage Claim (skatistas "Street")

Do início, siga reto até chegar aos banheiros (do lado direito). Pare, dê a volta até ver uma abertura com detectores de metal, que leva até a esteira de bagagem. Ali há duas escadas rolantes com rampas em volta. Faça um Airwalk (para baixo + X) no ar quando passar de uma para outra.
A segunda manobra é mais difícil. Siga até a esteira de bagagens e faça um Crooked Grind (diagonal cima-direita + Y) ao redor de toda a esteira rolante. Cuidado com o equilíbrio!

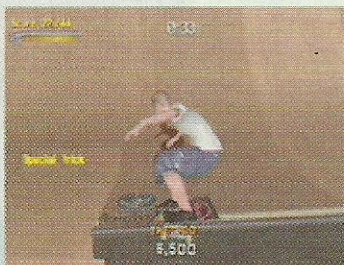


Pegar as letras S-K-A-T-E

Nada muito difícil. A maioria das letras está em locais altos, e você precisará deslizar sobre canos para pegá-las.

Skater Island

A segunda competição do game rola numa espécie de fábrica, cheia de half-pipes, piscinas e rampas caprichadas. Dá pra fazer aéreos nas minirrampas e emendar com Grinds nas bordas das piscinas e corrimãos mais próximos. Use a criatividade, que isso também conta. Os juízes são rigorosos, mas após algumas tentativas a medalha será certa.





Los Angeles

Objetivos: Conseguir 100.000, 190.000 e 400.000 pontos

Poucas rampas disponíveis fazem deste um estágio dificílimo de se pontuar. Se você não dominar a arte dos combos, será complicado. Treine bastante fazer manobras aéreas, daí tente sair da rampa fazendo um Reverse (pressione R). Emende com um Manual (para cima e para baixo repetidamente) até alcançar outra rampa para manobras. Fazendo isso, você consegue ampliar sua pontuação. As muitas bordas e canos nas partes superiores da fase são perfeitos para combos. Detone!



Find the Secret Tape

Complete o objetivo "Start the Earthquake". Depois, siga até o lava-rápido ("Car Wash") e use a rampa para subir no telhado. Siga pelo viaduto destruído, saltando os buracos até chegar numa rampa tosca de madeira do lado direito. Use-a para saltar na direção do arranha-céu. Siga pela borda e faça um Grind até chegar na fita, que está no final de um cano.

Free Ballin'

Bem no meio da fase (próximo à entrada do metrô) há duas enormes esferas sobre pedestais. Faça um Grind por cima delas para mudá-las de lugar. Elas precisam sair rolando para o objetivo ser cumprido.

One Foot Japan the Tower Poppin' Transfer (skatistas "Vert") ou Varial Kickflip the Tower Rails Gap (skatistas "Street")

Siga até a fonte, do outro lado da fase. Atrás dela há uma parede e duas rampas. Suba por uma delas, faça um One Foot Japan (diagonal cima-esquerda + X) por sobre a parede e pouse do outro lado.
Para a outra manobra, siga até as rampas do objetivo anterior e quebre o vidro do prédio. Lá dentro há duas escadas com um fotógrafo no meio. Use a minirrampa da direita para ganhar velocidade e faça um Grind no corrimão da escada. Faça um Varial Kickflip (diagonal baixo-esquerda + B) por sobre o vão das duas escadas e pouse com Grind do outro lado.



Pegar as letras S-K-A-T-E

Cada letra está em um canto da fase. Passe por todos os lugares para não deixar nenhuma de lado!

Start the Earthquake

Completar esse objetivo é necessário para abrir duas das missões da fase. Você precisa deslizar por sobre os quatro corrimãos (norte, sul, leste e oeste) do prédio da rua onde você começa a fase. Assim que passar pelo último, um terremoto irá detonar a cidade, causando um estrago daqueles!





Block the Car Chase

Após o terremoto, siga até o lava-rápido e use a rampa para subir no telhado. Dali, salte para o viaduto arrebentado. Há um carro quebrado bem na beirada, quase pendurado. Faça um Grind sobre ele, para ele cair na rua abaixo. A perseguição finalmente irá parar, e o objetivo estará cumprido.



Tokyo

A última competição do game rola na terra do sol nascente. O melhor local para detonar nos pontos é no começo da fase. Use a rampinha do lado esquerdo para fazer uma manobra aérea, daí faça um Revert e siga com Manual até a rampa em frente. Use a nova rampa pra mais uma manobra aérea (ou especial, se o seu medidor estiver cheio), e emende um grind na beirada superior da rampa. Se conseguir tudo isso sem cair, você fará uma pontuação absurda. Daí é só se manter de pé e caprichar nas manobrinhas. Fácil? Nem um pouco! Os juízes são os mais rigorosos do mundo, e conseguir uma boa colocação parece a coisa mais improvável. Impossível não é, e se você tentar bastante poderá se dar bem! Boa sorte!

Pensa que acabou? Nem um pouco! Se conseguir uma medalhinha em Tokyo, você será presenteado com mais um estágio: Cruise Ship, que se passa dentro de um navio superincrementado! Mas aí já é com você! Até lá! N





Harry Potter e a Pedra Filosofal



Complete sua coleção de figurinhas de bruxos

Por Renato Viliegas

Você pede, a Nintendo World atende! Dessa vez, o nosso lema foi aplicado ao sucesso Harry Potter e a Pedra Filosofal, para Game Boy Advance. Depois da chuva de pedidos de leitores desesperados para completar suas coleções de figurinhas de bruxos famosos, resolvemos abrir o jogo: liberamos os esconderijos de todos os sapos de chocolate que guardam as figurinhas. A maioria não está difícil, mas alguns estão tão escondidos que nem com mágica dá pra encontrar. Mas é só você seguir direitinho nossas instruções para seu álbum bruxo ficar completo. Não se esqueça de que os sapos podem estar dentro de baús, no meio de arbustos ou simplesmente saltitando por aí! Olho vivo!

Todas as figurinhas de bruxos famosos

Merlin
Super moleza. Está na parte de cima do salão principal, logo na entrada.

Cornelius Agrippa
Há um espelho no segundo andar, à esquerda da sala de aula de feitiços. Depois que você aprender o feitiço Alohamora, use-o no espelho para revelar uma sala secreta. O sapinho está em um baú.

Derwent Shimpling
Esse é um dos mais difíceis de ser achar. Só siga atrás dele depois de aprender o feitiço Wingardium Leviosa. Após completar o desafio do professor Flitwick, desça aos calabouços e entre na sala de poções. Há estantes no fundo da sala: examine-as para abrir uma passagem secreta. Você agora terá um longo caminho a percorrer, onde deverá usar todos os feitiços que souber para liberar o percurso. O sapinho está no final, em uma saleta.

Morgana Le Fay
Está no jardim, antes da cabana de Hagrid. A partir dali, desça, vire à direita e desça novamente. Você se verá sem saída, próximo a dois espinheiros. Acabe com eles para achar uma passagem que leva a um baú com o sapo.

Newt Scamander
Quando estiver procurando a Dittany no quintal de Hagrid, mexa em um arbusto de frutas perto do local onde está a terceira planta em forma de ovo. O sapo está ali dentro.



Bowman Wright
Em um canto do sexto andar. O melhor momento para pegá-lo é quando você tiver fugindo de Snape em direção à estufa.

Godric Gryffindor
Quando estiver fugindo de Snape pela primeira vez (logo após a primeira plataforma flutuante), vire à esquerda e pegue o sapo dentro de um baú. Seja rápido para o Snape não pegar você!

Edgar Strouler
Dentro da biblioteca, vire à esquerda e suba até o final. Você chegará em frente a uma estante que esconde uma passagem secreta. Entre e vire à esquerda até encontrar um buraco na parede. Use a Avifors no pássaro de pedra que está sobre o botão e entre pelo buraco. Há uma porta à direita, que leva ao local onde está o sapo.

Helga Hufflepuff
Está em um baú, no caminho onde Harry encontra o espelho de Osejed.

Salazar Slytherin
Está dentro de um armário, num local bloqueado por duas estátuas. Use a Avifors nas estátuas, entre e pegue o sapo.

Ignatia Wildsmith
Quando enfrentar o Trasgo no banheiro, caia por um dos buracos. Em vez de voltar para o banheiro pela porta, empurre o barril com um Flipendo. Você encontrará uma sala com um baú e dois gnomos. O sapo está ali dentro.



Tortinhas de abóbora **fazem bem à saúde!**

Outro "segredinho" bastante procurado em Harry Potter e a Pedra Filosofal **são as tortinhas de abóbora espalhadas pelo castelo. Se conseguir juntar três dessas tortas, Harry ganha um ponto a mais de energia. Veja onde estão algumas:**

1. Na parte de cima do caminho para a aula de Snape, próximo ao local para salvar o game.

2. Hermione lhe dá uma se você conseguir repetir todos seus movimentos quando ela lhe ensinar o Alohamora.

3. No jardim do castelo, há um espaço secreto à direita das estufas. Procure a passagem e mate tudo lá dentro. Você ganhará uma torta por isso.

4. Depois de seu duelo com Malfoy, um botão aparecerá no sétimo andar. Aperte-o para abrir a porta do observatório no mesmo andar (ele fica um pouco acima e à direita). Há uma tortinha lá.

5. Depois de conseguir o muco das lesmas, a estufa número seis fica aberta para você. Adivinhe o que tem lá dentro?

6. Há uma tortinha bem fácil, largada no chão do segundo andar da torre de Grifinória. É só subir e pegar.



famosos e seja o aluno mais invejado de Hogwarts!

Bertie Bott

Encontrado em um quarto, no caminho que você usa para fugir do estoque de Snape. No fim do caminho há um quarto com o chão rachado, que desmorona quando você passa por cima. Ele leva a outro com duas lesmas, com uma porta à direita. Entre por ela. Em vez de sair pela porta de cima e seguir o caminho normal, desça para encontrar um baú com o sapo.

Rowena Ravenclaw

Essa está bem escondida no jardim onde você pega as lesmas para a poção. Suba o máximo que conseguir, através de um fosso com plataformas flutuantes. Empurre o bloco Flipendo para tapar o buraco entre os arbustos de frutas, atravesse e siga até achar uma trilha à esquerda entre as moitas de cogumelos venenosos. Siga até o que parece ser o fim da trilha e note que há uma pequena passagem entre as árvores do lado esquerdo (indicada por uma mancha de terra no chão). Atravesse e procure o sapo dentro de um arbusto de frutas.

Hengist de Woodcroft

Fácil de se ver, ele está ao lado de uma das Vinhas do Diabo que Harry enfrenta quase no final do game.

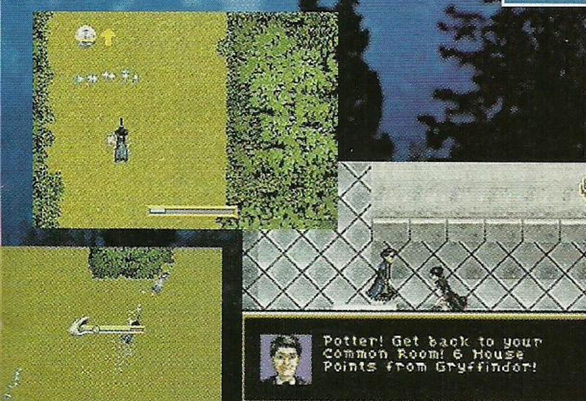


Alvo Dumbledore

Está no corredor proibido, no final de uma trilha estreita sobre um abismo.

Harry Potter

Se você conseguir encontrar todas as outras cartas, Rony lhe dará essa no fim do jogo. Parabéns, bruxão!



Caramba!! O nosso **Reviews** tá demais mesmo!! Siga em frente que o negócio vai ficar quente: **Tarzan, 007, Mortal Kombat, NBA Courtside, Jackie Chan** e **muito mais**

NBA COURTSIDE 2002

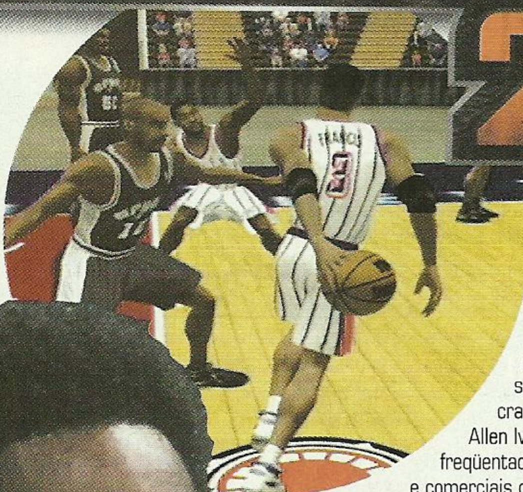
Basquete destruidor e viciante? Só mesmo no GameCube!



Você pode ser o maior desengonçado, baixinho, não ter nenhuma intimidade com uma bola nem nunca ter pisado numa quadra antes. Mas isso não importa. **NBA Coutside 2002** para GameCube é só o que você precisa para ingressar de vez no mundo esportivo e transformar-se num verdadeiro craque. E isso sem ter de suar muito nem sofrer com treinamentos pesados!

Pegue a bola aqui, passe para lá e enceste ali: é só isso que você precisa saber para se dar bem no basquete. Claro que correr para o lado certo e passar a bola apenas para jogadores de seu time ajuda muito, mas isso são meros detalhes. O que interessa é mandar a redonda pra cesta e pontuar mais que o adversário.

E esse esquema é divertido demais em **Courtside 2002**. Já faz muito tempo que os nintendistas aguardavam um game de basquete decente – o último título do gênero razoável foi **NBA Courtside** para N64, lançado em 1998. De lá para cá, os profissionais do basquete continuaram ganhando a maior bufunfa, mas não se apresentaram com o devido respeito nos videogames. Felizmente, isso não rola mais no Cube.



Kobe Bryant ainda é o rei

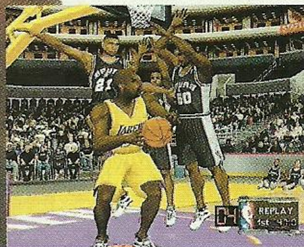
Depois de **Fifa Soccer 2002**, o segundo game de esporte coletivo para GameCube não poderia ser outro senão o basquete, ainda um dos esportes mais rentáveis e venerados pelos norte-americanos. Essa paixão toda movimenta milhões de dólares e cria astros milionários que são reconhecidos no mundo inteiro. Hoje em dia, craques como Michael Jordan, Shaquille O'Neil e Allen Iverson são figuras ilustres na terra do Tio Sam e freqüentadores assíduos da mídia, estrelando filmes, games e comerciais de televisão.

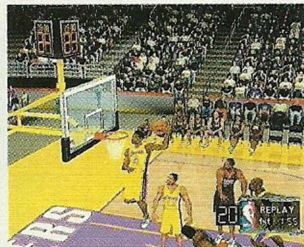
Mas de um nome ninguém nunca se esquecerá: Kobe Bryant, o ala/armador do Los Angeles Lakers, dono da camisa 8 e considerado por muitos especialistas o sucessor de Michael Jordan. Um verdadeiro mito das quadras no final da década de 90, Bryant é especialista nas jogadas mais insanas e de extrema dificuldade. Fintar o marcador, invadir o garrafão e botar a bola na cesta é sua meta, e ele não deixa por menos: cumpre a tarefa com competência, sendo quase impossível impedir sua progressão sem cometer uma falta. A série **Courtside** é uma espécie de homenagem ao ídolo, que teve seu nome no título das versões para o Nintendo 64 e agora retorna com toda potência à era dos 128-bit.

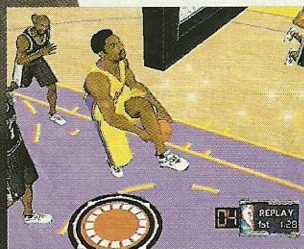
Tudo oficial e igualzinho à vida real

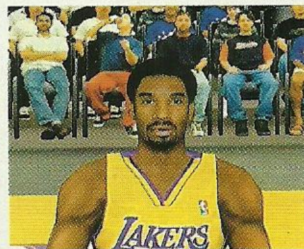
Sem tirar nem pôr! **Courtside 2002** possui tudo oficial: quadras, times e jogadores, com os nomes originais e licenciados. Você pode escolher entre qualquer um dos times das quatro conferências americanas (Atlântico, Central, Meio-Oeste e Pacífico), além das duas seleções All Star.

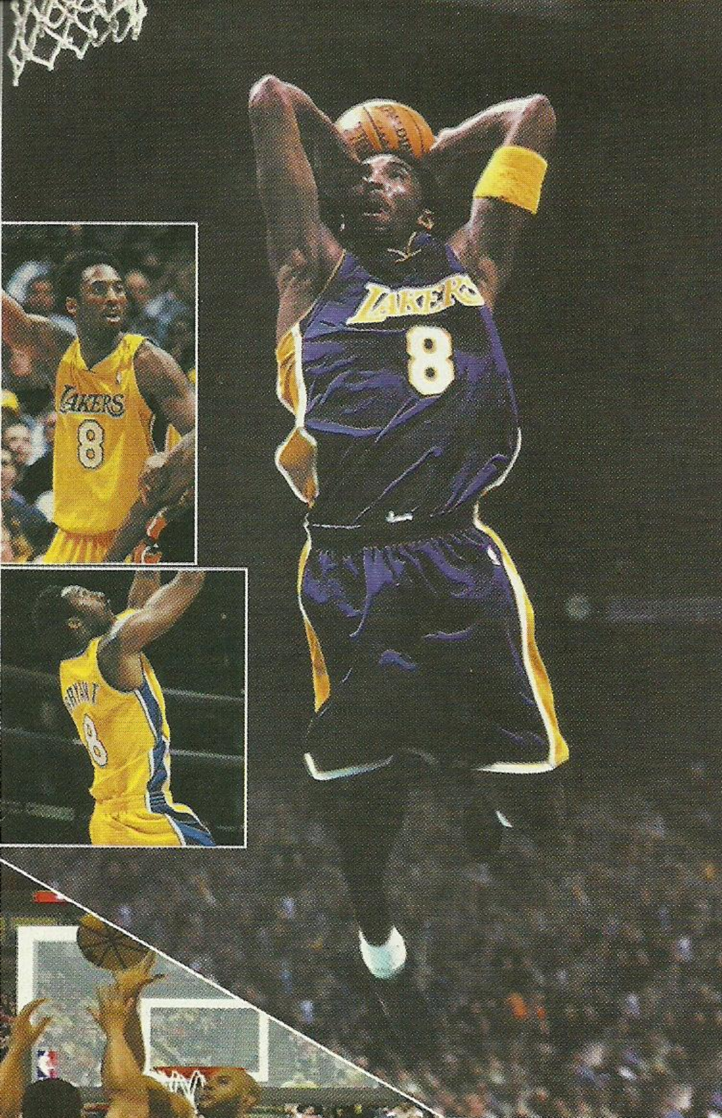
Os ginásios (ou arenas) possuem todas as características reais de uma verdadeira partida de basquete. Por exemplo, quem joga em casa tem a barulheira da torcida a seu favor.

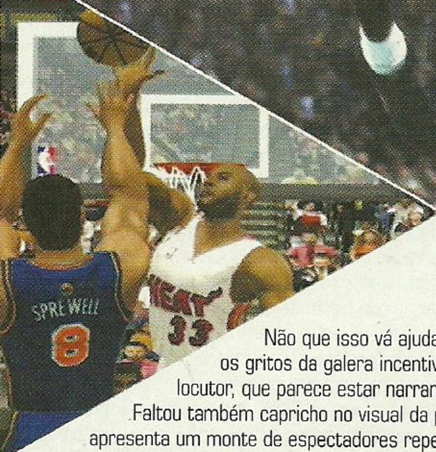


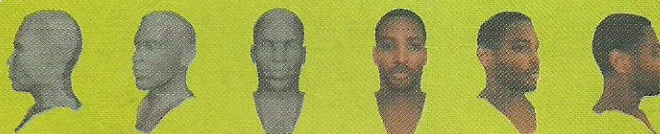








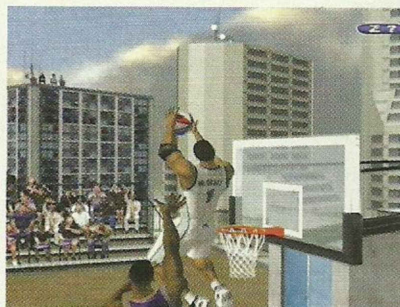


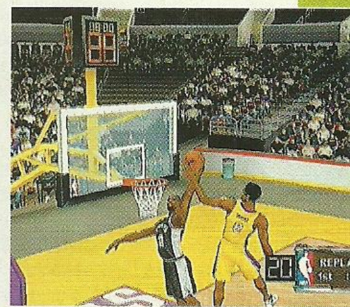


Da quadra **para a tela**

Os jogadores de **Courtside 2002** foram desenvolvidos a partir de um sistema de captura de movimentos e mapeamento de face de atletas da vida real. E por isso você nem precisa ler o nome dos atletas na tela para saber quem está com a bola. Afinal, eles estão iguaizinhos aos de verdade! Além das texturas perfeitas dos gráficos 3D poligonais, os personagens possuem as mesmas características de jogo e estatísticas dos verdadeiros, o que faz deles perfeitos clones virtuais dos astros. As quadras também foram cuidadosamente mapeadas a partir das originais, e garantem a fidelidade arquitetônica do cenário. Quem já teve a sorte de visitar uma delas, irá notar a semelhança perfeita.







Não que isso vá ajudar na hora H, mas é bem legal ouvir os gritos da galera incentivando – diferente do ânimo do locutor, que parece estar narrando uma corrida de tartarugas. Faltou também capricho no visual da platéia nas arquibancadas, que apresenta um monte de espectadores repetidos. Num pequeno espaço dá pra ver uns cinco caras de camisa amarela e o mesmo cabelinho penteado!

Mas o que importa mesmo é a competição, certo? O modo tradicional de campeonato está lá, no qual é possível disputar uma temporada inteira de jogos ou ir direto para os Playoffs. As partidas iniciam-se no nível fácil, e vão aumentando de dificuldade conforme você se aproxima da reta final. No modo Arcade, as disputas rolam com apenas três jogadores em cada time. Esse é um tipo de desafio muito popular nas quadras de rua dos EUA, pois a quadra fica mais espaçosa e os atletas podem usar mais agressividade.

Em ambos os modos, o sistema de inteligência artificial (AI) usado pelo game faz uma diferença danada, já que após um tempinho a máquina consegue anular suas jogadas mais freqüentes.



Acabou aquele esquema de ficar debaixo da tabela esperando a bola chegar. Em **Courtside 2002**, variar é palavra de ordem!

Batendo bola com os dedos

E é no campeonato de cestas de três pontos que a adrenalina vai a mil. São apenas 60 segundos para ver quem é o melhor arremessador à longa distância. A tela se divide, e dois competidores participam ao mesmo tempo, cada um jogando a bola na sua vez. Use o botão B para apanhar a bola e o botão A para lançar. O segredo é não tremer na base e fazer os movimentos no tempo certo.

Já na partida normal, os comandos são outros. Para se movimentar dentro de quadra você deverá ter na ponta dos dedos os comandos básicos, como o turbo no botão L, o drible no Y, passe no B e arremesso no A. E numa das inovações típicas da Nintendo, a Alavanca C também serve para fazer os passes, e desse jeito eles ficam muito mais precisos. Quando não estiver com a bola, o botão B serve para desarmar o adversário, enquanto o botão A faz o toco na hora do arremesso. Quando um jogador estiver dentro do garrafão e levantar o braço pedindo a bola, é só fazer o passe e apreciar uma enterrada daquelas. Sempre que uma bela jogada for executada, o Replay é acionado automaticamente para você curtir o espetáculo por vários ângulos diferentes. Uma beleza.

Sem dúvida alguma, **NBA Courtside 2002** é um game perfeito para aquela reunião de amigos na sala, regada a muita pizza, refrigerante e boas risadas. Como todo bom game de esporte, é divertido, viciante e merece muitas horas de jogatina e relaxamento em frente à TV. (N)

Ronny Marinoto

AVALIAÇÃO

Recomendado para todas as idades

Gráficos **8,8** / Som **6,9** / Jogabilidade **7,6** / Diversão **8,0** / Replay **8,0**
Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos** / Tipo de jogo: **esporte (basquete)**
Salva? **sim (cartucho de memória)**
Desenvolvimento: **Left Field Productions** / Publisher: **Nintendo**

NOTA FINAL 8,0



SSX Tricky



Radical e gelado, como o Snowboarding deve ser

É... jogar videogame mudou bastante desde os longínquos tempos do Telejogo da Philco. Naquela época, tudo o que se fazia era rebater um ponto pela tela usando bastões. De lá pra cá, os pontos (pixels) viraram polígonos, e você pode fazer as coisas mais absurdas que o mundo real não permite. Como saltar a altitudes estapafúrdias usando uma simples prancha de Snowboarding. Bom, pode até ser absurdo, mas que é muito divertido, isso é! Ainda bem que eu não tenho mais de jogar meu Telejogo!

É fria!

Logo que você ligar **SSX Tricky** no GameCube, vai perceber que a viagem vai ser boa. Uma avantajada loira dá as boas-vindas aos jogadores e, de fundo musical, um sucesso do grupo de rap Run DMC. Aliás, a trilha sonora é um dos pontos altos: muito rap e techno na caixa!

O último game de Snowboarding que valia a pena ser jogado em um console Nintendo foi **1080° Snowboarding** (para N64), e já faz quase três anos que ele foi lançado. Mas para nossa alegria, a EA pegou uma de suas franquias de maior sucesso dos últimos tempos e preparou uma versão bem legal para o Cube.

Em **1080°**, o objetivo principal era descer a montanha mais rápido do que os outros competidores. Em **Tricky**, além disso continuar valendo, outro ingrediente foi acrescentado à receita. O game dá muito mais valor aos truques executados com a pranchinha do que qualquer outro título do gênero (daí o nome **Tricky**). Durante o trajeto, existem rampas que permitem saltos estratosféricos, e diversos truques podem ser feitos enquanto se está no ar. Há um medidor no canto direito da tela, que vai aumentando de acordo com as manobras completadas. Quando esse medidor fica cheio, você pode executar as manobras "Uber". Essa palavra é uma gíria australiana para "ultra", então aí já dá pra ter uma idéia das loucuras que os carinhas fazem em cima das pranchas. Isso sem contar que a velocidade aumenta bastante quando se está "Uber".

E não são só as manobras que fazem o medidor aumentar: usando a Alavanca C, você pode golpear os adversários e derrubá-los de suas pranchas, completando instantaneamente o seu medidor. Quem disse que não vale a pena ser desonesto?

Tempos Modernos

Outra modernidade que veio bem a calhar é o espaço extra que os minidvds do Cube dão aos criadores de games. No disquinho em questão, além do game, há uma entrevista muito legal com o pessoal envolvido no desenvolvimento, que descreve várias etapas do processo. Vale muito a pena para quem tem anseios de entrar nesse mercado e quer saber um pouco mais sobre como funcionam as coisas. Muito espaço também foi aproveitado para elaborar um histórico detalhado de cada personagem (tem até entrevistas com eles! Coisa fina, meninão!).

Seguindo o padrão dos games de esportes radicais, a maioria das pistas, pranchas, personagens está inacessível no início do jogo. Para usá-los, é preciso jogar, jogar e jogar, para efetuar o destravamento. E é jogando bastante que os personagens ficam mais craques naquilo que fazem de melhor. Quanto mais você jogar, mais pontos pode ganhar para distribuir entre os atributos deles.

Os visuais também não deixam dúvidas de que este é um game de nova geração. Qualquer uma das pistas de **Tricky** é pelo menos duas vezes mais bonita e detalhada do que o mais embasbacante trajeto montanhoso de **1080° Snowboarding**. E olha que aquele game não é nada feio! Atalhos podem ser pegos praticamente a qualquer hora e caminhos alternativos fazem com que as pistas demorem pra cansar.

O que faltou mesmo foi um modo para quatro jogadores simultâneos. Parece que a EA resolveu incluir um Multiplayer apenas para dois jogadores para manter a velocidade do game e não ter de deixar de fora o visual bonito do modo para um jogador. Paciência. Pelo menos eles não fizeram isso com o **FIFA Soccer**... Ⓝ

Eduardo Trivella

AVALIAÇÃO



Graficos **8,0** / Som **8,0** / Jogabilidade **7,5** / Diversão **8,0** / Replay **9,0**
Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **esporte (Snowboarding)**
Salva? **sim (cartucho de memória)**
Desenvolvimento: **EA Canada** / Publisher: **Electronic Arts**

NOTA FINAL 8,1



Disney's

TARZAN UNTAMED



Ajude o homem-macaco a expulsar os invasores da selva... e aproveite para pegar uma onda!





Tony Hawk arrepiando na floresta? Kelly Slater destruindo nas marolas de um rio tortuoso? Jackie Chan distribuindo sopapos e enfrentando feras selvagens? Nada disso, quem está comandando esse verdadeiro show radical de agilidade é o nosso velho amigo Tarzan. O homem-macaco acabou de chegar ao GameCube em grande estilo, em um jogo repleto de ação, belos gráficos, e muito, mas muuuuuito veloz.

O game é baseado no longa de animação da Disney que fez sucesso nos cinemas em 1999. A história do jogo dá seqüência ao filme, com Tarzan vivendo na floresta ao lado de seus amigos macacos, de sua amada Jane e do sogrão, o Prof. Porter. Mas a paz do herói está prestes a ser ameaçada pela chegada de um cientista nada amigável, louco para capturar Tarzan e levá-lo para estudos. O safado espalhou diversas armadilhas pela selva e aprisionou vários filhotes de gorila. Cabe agora a Tarzan devolver os macaquinhos para suas mães e expulsar de uma vez por todas o cientista malvadão e seus capangas da floresta. Claro que para conseguir isso Tarzan terá de se balançar em cipós, pular em galhos de árvores, enfrentar criaturas selvagens, explorar cavernas e até encarar a fúria da corredeira de rios. Tá pensando que a vida de rei da selva é moleza?

Ação e esporte radical num pacote só

O Tarzan da Disney é um verdadeiro atleta, e isso é levado ao extremo no jogo. Praticamente todos os seus movimentos são baseados em algum esporte radical, com direito a deslizadas alucinantes por galhos como um campeão de skate e golpes de um verdadeiro mestre de artes marciais. Completando esse lado "esportivo" do game, alguns estágios são inteiramente focados em modalidades esportivas: Tarzan surfa pelas corredeiras de rios, faz um belo esqui aquático em lagos repletos de obstáculos e até salta de bungee-jump, caindo de cabeça na água. É até possível fazer certas manobras durante a ação, com piruetas que valem pontos extras.

Além de salvar os filhotes de macacos, você também deve encontrar uma série de rolos de filme que estão espalhados pelas fases. Alguns são fáceis, mas alguns outros ficam em locais um pouco mais escondidos. Cada fase tem oito rolos, e há mais um no final de cada salto de bungee-jump (são três no total). Ao todo, são 75 rolos de filme espalhados pelos cantos da selva, e você precisa pegar todos eles para conseguir um final especial e mais completo.

Muito bonito, mas fácil demais

O visual de *Tarzan Untamed* (algo como "Tarzan indomável") é o que mais impressiona. Todos os cenários são imensos, e nosso amigo homem-macaco voa por eles com uma velocidade de deixar o Sonic com inveja. É de cair o queixo a sensação de balançar em cipós a uma altura incrível ou escalar árvores e paredes altíssimas. Todos os estágios são gigantescos, e o design das fases é muito bom, fazendo com que Tarzan passe por praticamente todos os locais. O som também é bem bacana, e cria um clima selvagem legal.

O único problema é que tudo é feito com uma certa facilidade, o que pode afastar os jogadores mais tarimbados. Apesar de bonitas e divertidas, as fases são fáceis e um pouco repetitivas, o que enjoa um pouco. Isso sem mencionar as vidas extras, que aparecem às pencas em todas as fases, e a possibilidade de você ainda voltar a qualquer momento para pegar mais umas. Dá pra bater o jogo todo em umas três, quatro horas na boa, e não estranhe se você ficar com umas quinze vidas sobrando... há um outro modo de jogo em que você desafia a macaquinha Terk pelas fases do game, mas isso é pouco para incentivar novas partidas. 

Renato Viliegas

AVALIAÇÃO

RECOMENDADO PARA L LIVRE TODAS AS IDADES

Gráficos **9,0** / Som **7,5** / Jogabilidade **9,5** / Diversão **7,0** / Replay **6,5**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Ubi Soft** / Publisher: **Ubi Soft**

NOTA FINAL 7,8

REVIEWS



A prova de que um clássico sempre pode melhorar



Quem não se lembra da era de ouro dos RPGs que surgiu no Super NES? Títulos como **Final Fantasy VI**, **Chrono Trigger** e **Secret of Mana** povoam até hoje as mentes dos jogadores. Mas nem só de Square vivem os fãs de RPG. Em 1993, surgiu um dos principais nomes dessa vanguarda, produzido por uma gigante do mercado de videogames: a Capcom. O nome do game? **Breath of Fire**.

BoF trazia uma infinidade de lugares e elementos comuns, como castelos, princesas raptadas, dragões, espadas e toneladas de magias. Mesmo assim, alcançou um sucesso imenso, conquistando sua legião de fãs incondicionais. Foi por conta desse sucesso que a Capcom decidiu reviver esse incrível primeiro episódio da saga no Game Boy Advance.





A raça mais poderosa do universo

Quando o mundo foi criado, a deusa Myria – responsável pela grande aurora do planeta – viu que seus filhos não seriam páreo para as investidas de Deathvein, o deus da destruição. Como último recurso, a divindade deu origem a um povo cujo poder poderia até mesmo moldar a face do mundo à vontade. Um povo de guerreiros natos, com a grandiosa capacidade de se transformar em dragões onipotentes. A eles foi dado o nome de Brood, a irmandade.

Através dos tempos, a Brood viveu fechada em sua comunidade, protegendo a todos do fim iminente. Foi assim até que os membros do Black Dragon Clan, uma das mais influentes facções da Brood, decidiu que seu lugar por direito de nascença era na liderança do mundo. Em uma ação devastadora, os Black Dragons eliminaram os demais clãs e tomaram para si o comando. E é exatamente aqui que você entra, para impedir que isso continue.

Ryu, o último membro do Light Dragon Clan, deve seguir em sua jornada para completar seu aprendizado como Guerreiro Dragão, acabar com as hordas de terror comandadas pelos Black Dragons e colocar tudo de volta em seus devidos lugares. E como não poderia deixar de ser, você contará com amigos das mais diferentes raças e habilidades, todos dispostos a dar suas vidas para salvar o mundo em que vivem.



Um salto para o futuro

Pode-se dizer que a ressurreição de **Breath of Fire** no portátil da Nintendo foi, no mínimo, desperdiçada. Todos as grandes maravilhas da versão 16-bit estão aqui, com os sistemas simples, os personagens maravilhosos e a cacetada de elementos que compõem essa história, regados a novos gráficos e animações – destaque para o visual dos chefes e inimigos, que finalmente deixaram de ser estátuas. Por outro lado, é apenas isso que o game proporciona de novo.

Tudo o que poderia ter sido corrigido, como os pequenos erros de tradução e jogabilidade existentes na versão de Super NES, permaneceram na versão GBA. Até os nomes traduzidos erroneamente na versão norte-americana (com ajuda da Squaresoft) foram mantidos, o que faz o game destoar completamente das seqüências em que esses personagens aparecem.

Mas de todos os problemas, aquele que se manteve como o mais prejudicial foi o baixíssimo fator Replay. Isso significa que depois de você zerar o game realizando todos os eventos paralelos, não há nada que o incentive a jogar novamente. Nada de novas possibilidades, nada de evoluir mais seus personagens, nada de nada. Ou seja: é um game para se alugar, jogar até a última gota e devolver.

Breath of Fire pode não estar realmente reformulado, mas possui uma qualidade superior à sua versão 16-bit. E mesmo sendo um título de 1993, não deixa de ser uma ótima opção para os fãs da série, ou mesmo para aqueles que desejam conhecer a primeira incursão da Capcom no gênero. E, uma vez mais, o novo portátil da Nintendo se mostra o console ideal para o retorno dos grandes clássicos. Não perca! (N)

Eric Araki

AVALIAÇÃO



Gráficos **7,5** / Som **7,5** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **8,5** / Replay **4,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **RPG**
Salva? **Sim**
Desenvolvimento: **Capcom** / Publisher: **Capcom**

NOTA FINAL 7,0

PITFALL®

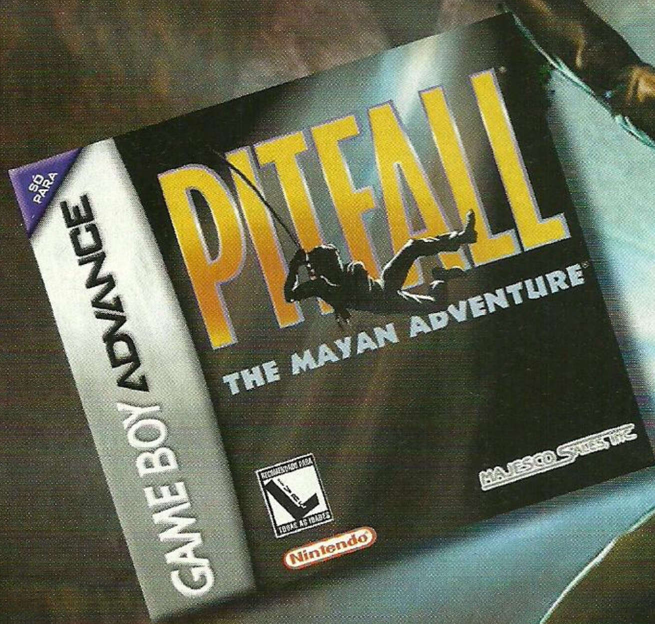
THE MAYAN ADVENTURE®

www.nintendo.com.br













GAME BOY ADVANCE

ACTIVISION®



pipedream
INTERACTIVE





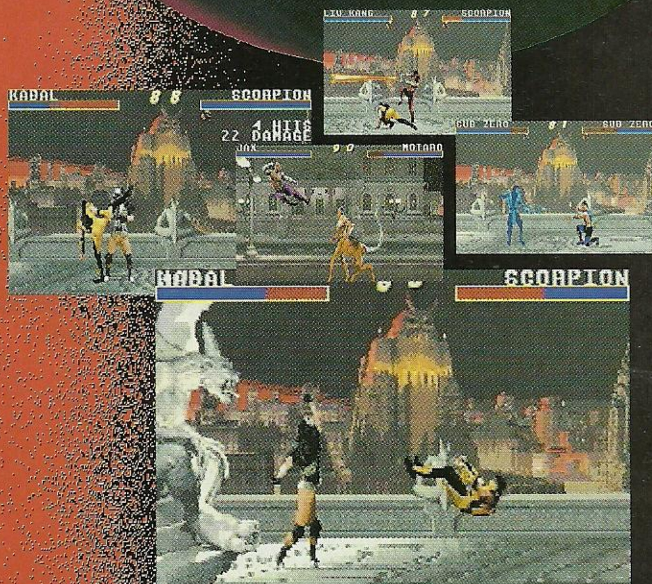
Não há dúvidas: esse é o pior game do GBA

É difícil encontrar palavras para descrever o quanto Mortal Kombat Advance **é fraco. Joguei mais de cinqüenta games para GBA, e imagino saber diferenciar bem o que é bom do que é ruim. Então, digo com toda a convicção:** MKA **é tosco, chato, irritante e mais uma dezena de adjetivos feios que não caem bem numa revista de respeito como a** Nintendo World.

Tudo bem, nem tudo é perfeito, e muita coisa não sai do jeito que a gente espera. Grandes empresas já nos decepcionaram antes – até a Square, a Capcom e a Konami já pisaram no tomate. Mas estamos falando de Mortal Kombat, **uma das séries de games mais veneradas da história! Nunca fui um fã ardoroso de jogos de luta – muito menos de** MK **(prefiro bem mais** Street Fighter 2**) –, mas dei minhas jogadinhas em todos os títulos da série. E é fácil dizer que este é o pior de todos. Nunca o nome** Mortal Kombat **foi tão desrespeitado como no GBA. É uma pena, porque esse é o tipo de game que nunca sai de moda e sempre faz sucesso.**



Não se deixe enganar pelo visual. Só é bonito na revista. Ao vivo, é uma coisa bem diferente...



Nada se salva

Mortal Kombat Advance **é uma adaptação completa de** Ultimate Mortal Kombat 3 **(do Super NES), com todos os 25 lutadores e cenários contidos no original, lançado em 1996. Quer dizer, não tem o famoso estágio do cemitério, nem o Baraka (certamente um dos personagens mais feios dos games, e um dos favoritos da** NW**), muito menos a Sheeva.**

A adaptação é completa, mas as limitações da versão de Game Boy Advance são muitas. Esqueça Brutalities, Babalities e outros caprichos legais. Cada personagem tem só um Friendship e um Fatality bem fuleiro, apesar de todos os outros golpes especiais estarem disponíveis. Mas isso nem faz muita diferença, porque executá-los é tarefa quase impossível. O GBA tem menos botões que o Super NES, e logicamente é complicado adaptar um game que faz uso de seis botões para um portátil de quatro teclas. Mesmo assim, faltou capricho. Certos movimentos não funcionam nem por decreto-lei, e isso é um pecado mortal quando se fala de jogos de luta. Até a violência – característica principal da série – é mal-apresentada. Umas gotinhas de sangue aqui e ali, e só.

O fator dificuldade também foi absurdamente exagerado. Só depois de muito sacrifício (e irritação) dá pra vencer a primeira luta, e isso após umas nove ou dez tentativas. Depois disso, a paciência e a vontade de jogar já foram pro espaço. Pelo que tudo indica, os caras da Virtucraft (produtora do game) não estavam muito a fim de trabalhar, tinham pressa pra sair de férias ou não ganharam bônus de Natal. Ou tudo isso junto. Não há desculpas pra fazer um game tão meia-boca como esse. MKA **pode até ter gráficos razoáveis e uma trilha sonora bem-feitinha, mas erra feio em todos os outros quesitos importantes num jogo de videogame. Você confia na palavra da** Nintendo World**? Então não compre, não alugue e não jogue** Mortal Kombat Advance. **Espere a chegada de um game de luta decente.** Tekken, Street Fighter Alpha **e** King of Fighters **estão aí.**

Pablo Miyazawa

Sangue, suor e vísceras

Todos os Mortal Kombats já lançados nos consoles Nintendo

Mortal Kombat	Super NES	1993
Mortal Kombat	Game Boy	1993
Mortal Kombat 2	Super NES	1994
Mortal Kombat 2	Game Boy	1994
Mortal Kombat 3	Super NES	1995
Mortal Kombat 3	Game Boy	1995
Ultimate Mortal Kombat 3	Super NES	1996
Mortal Kombat Trilogy	N64	1996
Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero	N64	1997
Mortal Kombat 4	N64	1998
Mortal Kombat 4	Game Boy Color	1998
Mortal Kombat Advance	GBA	2001

AVALIAÇÃO

Recomendado para maiores de 13 anos — 13+

Gráficos **5,5** / Som **6,5** / Jogabilidade **2,0** / Diversão **1,0** / Replay **3,0**

Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **luta**

Salva? **não**

Desenvolvimento: **Virtucraft** / Publisher: **Midway**

NOTA FINAL 3,2



JACKIE CHAN ADVENTURES

Ele é perito em Kung-Fu... e comédia!

Ele arrebenta a cara dos malfeitores, faz um monte de acrobacias e tira sarro de qualquer situação. Jackie Chan se especializou em filmes de ação com muita pancadaria e cenas engraçadas. E após virar desenho animado (exibido no canal pago Cartoon Network), ele agora ataca nos games e estrela uma aventura no Game Boy Advance. O visual é baseado nos gráficos do desenho animado, e a ação corre solta num estilo **Final Fight**, com fases longas divididas em etapas curtas. Jackie luta contra a organização Dark Hand, liderada por Valmont, que está tentando reunir os Scrolls do poder – oito peças sagradas que garantem um alto poder de luta ao seu portador, além de habilidades mágicas.

No início, seus golpes limitam-se a chutes e socos. Mas após progredir um pouco, você desenvolve técnicas e aprende uma série de combos destruidores. São dez fases e os Saves são feitos quando se completa uma parte do trajeto. Você pode destruir objetos do cenário e inimigos e encontrar itens de recuperação de energia. Para pegar objetos que estão no chão, é só apertar L + R e depois usar o botão A para bater nos inimigos.

Os comandos são muito simples, e apesar de você fazer uso de todos os botões do aparelho, não há nenhuma dificuldade extra. Como sempre acontece, os games desse gênero tendem a fazer mais sucesso em consoles portáteis, e em **Jackie Chan Adventures** não é diferente. Isso se dá graças à combinação de três elementos essenciais: desafio, simplicidade e muita diversão.

Ronny Marinoto

AVALIAÇÃO



Gráficos **7,7** / Som **7,3** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **7,7** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Torus Games** / Publisher: **Activision**

NOTA FINAL **7,5**



PLANET OF THE APES

Agora é a sua vez de enfrentar a macacada

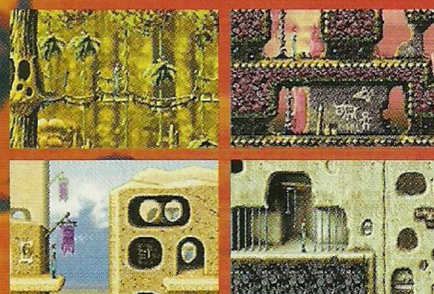
O filme Planeta dos Macacos **foi um sucesso tão grande que dava pra ter certeza de que apareceriam gibis, bonecos, pôsteres e, claro, games baseados na história. Nessa versão para o GBA, você é um piloto que vai atrás de Taylor (o herói do filme dirigido por Tim Burton), que está desaparecido no sinistro planeta dos macacos.**

De cara, você é transportado para a terra dos símios e precisa vasculhar o lugar todo. O game é em side-scrolling (visto de lado), e ao longo dele você enfrenta cobras, macacos, ursos, pula objetos e encara muitos outros desafios. Conforme vai avançando, surgem novas armas para auxiliar na batalha. Seu personagem começa sem nada nos bolsos, e logo encontra uma faca, que dá aquela facilitada. Outras bugigangas, como uma pistola incrementada, também aparecem mais pra frente.

A movimentação do herói é bem-feita: ele pode se pendurar, rolar, virar cambalhotas, saltar e abaixar – tal qual um macaco de verdade. E ainda temos de falar dos cenários, todos bem-feitinhos, cheios de detalhes. Só o som não chega a surpreender.

Planeta dos Macacos **não tem um dos desafios mais difíceis da face da Terra, e dá para se divertir na boa. Não é aquele supergame que vai marcar época no GBA, mas tem lá seu nível de diversão para quem jogá-lo.**

Odair Braz Junior



AVALIAÇÃO

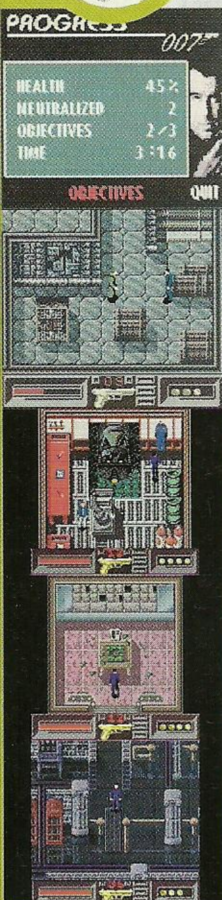


Gráficos **7,5** / Som **7,0** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **7,0** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Torus Games** / Publisher: **Ubi Soft**

NOTA FINAL **7,3**

007 O Mundo Não é o Bastante





A volta do agente secreto de sua Majestade, em uma missão nada moleza

E lá vem Bond outra vez! O espião mais famoso dos cinemas retorna em outra missão nos videogames, desta vez no pequeno Game Boy Color. E você vai precisar de todas as suas habilidades de agente secreto internacional para ajudá-lo nessa enrascada, já que **O Mundo Não é o Bastante** está longe de ser um jogo fácil. O enredo lembra bastante a história do último filme do agente (que tem o mesmo nome do game), com diversas fases seguindo fielmente as cenas da telona. São sete ambientes diferentes, que vão desde um banco na Espanha até um submarino russo bem equipado. Todas as fases são no esquema de missões com objetivos: você recebe as ordens de sua chefona, M, e deve se virar para cumprir tudo. A perspectiva em 2D não ajuda muito na hora da ação, e em certos momentos fica meio complicado desviar dos tiros dos inimigos, pois Bond vive esbarrando nos objetos do cenário. Esse é, inclusive, um grave problema do jogo, que no geral é bem legal. Só que a movimentação de Bond não é muito ágil, e é praticamente impossível passar por alguma fase sem tomar vários tiros. No começo do game, por exemplo, o espião ainda não está com um arsenal dos mais variados, e é bem complicado enfrentar os vilões. Mesmo quando se avança no jogo e novas armas ficam disponíveis, a falta de agilidade nos movimentos dificulta muito o combate. Isso rola principalmente em ambientes pequenos, onde Bond deve encarar mais de um inimigo ao mesmo tempo.

Equipamentos dignos de Bond

Uma coisa interessante de **O Mundo Não é o Bastante** é a variedade de armas e itens usados pelo herói durante a aventura. Como não poderia ser diferente em nada envolvendo o agente, dezenas de armas e itens - dos mais simples aos mais estranhos - vão sendo encontrados durante o caminho. Em um certo momento, por exemplo, você precisa calçar "botas-elétricas" que protegem Bond de descargas elétricas e fios soltos pelo chão. As armas e itens são indispensáveis para se cumprir alguns objetivos, o que traz alguns puzzles interessantes ao game.

O desafio é bem alto, e logo na primeira fase já dá pra perceber que a coisa não será fácil para 007. Um dos maiores problemas é a munição, escassa em alguns pontos, o que impede que você saia disparando para todos os lados, sob o risco de ficar sem balas rapidinho. Muito cuidado também com os tiros inimigos, pois os itens que recuperam sua energia também não aparecem às toneladas, e não aumentam muito sua barra de energia. O melhor é tentar desviar dos tiros e ser atingido o mínimo possível. Ou você pensa que vida de agente secreto da rainha é só mulherada, grana e vida boa? (N)

Renato Viliegas

AVALIAÇÃO

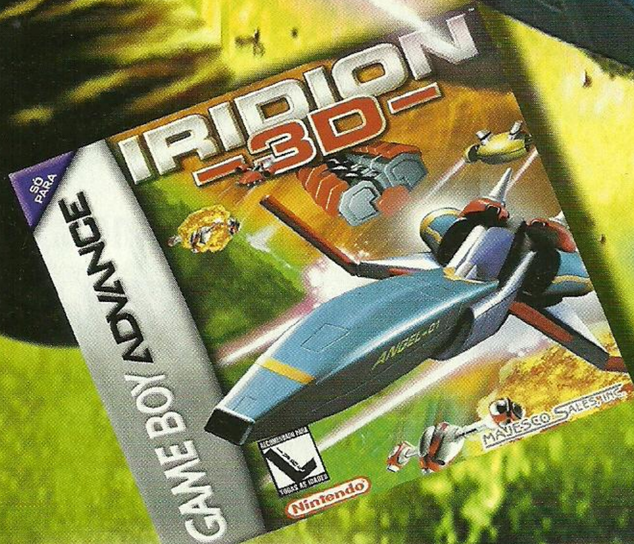


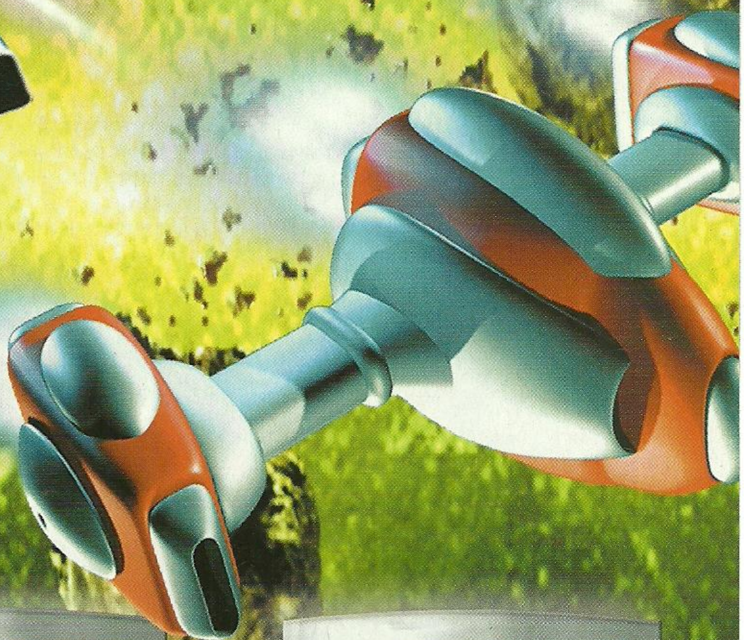
Gráficos **8,0** / Som **8,0** / Jogabilidade **6,5** / Diversão **7,0** / Replay **6,5**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim (Password)**
Desenvolvimento: **2n** / Publisher: **Electronic Arts**

NOTA FINAL 7,1

IRIDION™ -3D-















GAME BOY ADVANCE

www.nintendo.com.br







SUPERCLASSICS

Conheça a história da criadora do RPG favorito do Japão

Por **Fabio Santana**

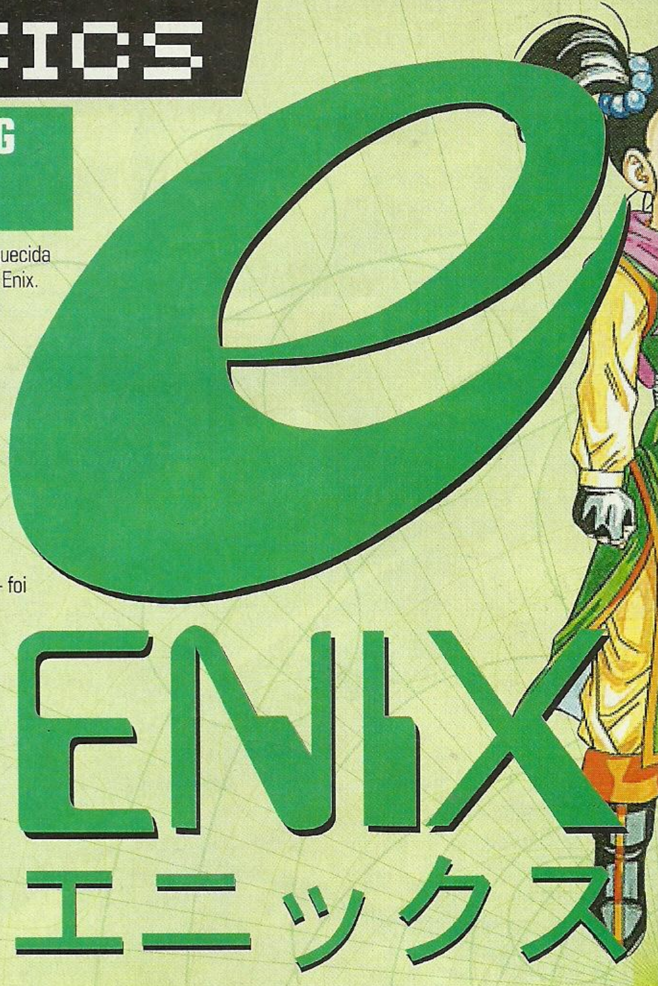

O presidente da companhia, Yasuhiro Fukushima

A enorme "gameteca" dos consoles Nintendo vem sendo enriquecida há anos por uma das cinco maiores softhouses do Japão: a Enix. Fundada no final de 1975, a empresa operou no ramo de componentes eletrônicos até começar a desenvolver games e ganhar o nome pela qual a conhecemos hoje, em 1982. Nesse período, a Enix lançou dezenas de jogos para os diversos computadores obscuros do Japão (inclusive para o antigo computador MSX).

As coisas começaram a mudar em 1985, quando a empresa conseguiu um contrato com a Nintendo para desenvolver jogos para o Famicom, o console-fenômeno da época. Um ano mais tarde, o primeiro grande sucesso: **Dragon Quest**. A popularidade contínua de cada novo episódio dessa série proporcionou um crescimento rápido e estável para a empresa. Além disso, o contrato de exclusividade com a Nintendo rendeu dezenas de títulos memoráveis, principalmente na era de ouro do Super NES – foi daí que surgiu a rivalidade com a Square, que divide com a Enix o título de maior produtora de RPGs do mundo.

Com a saída de cena do Super NES, na segunda metade da década de 90, a empresa manteve seu contrato de exclusividade com a Nintendo até 1997, quando produziu seu segundo e último game para Nintendo 64 (veja quadro ao lado). A partir daí, a Enix passou a formar novas alianças e produzir games para outros sistemas, sem com isso romper laços com a Big N – ao contrário da Square.

Atualmente, a empresa, sob o comando de Yasuhiro Fukushima, possui sua matriz em Tóquio, uma filial em Osaka, duas empresas subsidiárias e um estúdio em Seattle, nos EUA. Além de produzir games, a Enix possui sua própria editora que lança revistas, guias de estratégia, mangás, CDs de música e animes, e também um departamento de brinquedos que produz bonecos, jogos de tabuleiro, cards e muitas outras bugigangas relacionadas a seus games.




Josset: garota ou robô? Você descobre em Wonder Project J2

RPG do bom e do melhor

A exemplo da concorrente Square, a grande maioria dos títulos da Enix é formada por RPGs. Mas não pense que ela só tem **Dragon Quest**. Para provar o contrário, podemos citar o fantástico **Actraiser**, que mistura elementos de simulador e ação e traz a maravilhosa trilha sonora de Yuzo Koshiro (de **Streets of Rage** e **Super Adventure Island**). Sua continuação repete a dose em grande estilo, eliminando a porção estratégia e refinando a ação.

Há também a trilogia formada por **Soul Blazer**, **Illusion of Gaia** e **Terranigma**, três RPGs de ação que abordam a criação da Terra, cada um à sua maneira. O terceiro, que infelizmente (e sem motivo aparente) não foi lançado nos EUA, pode ser considerado um dos melhores títulos para Super NES do gênero.

Para quem gosta de mais variedade, **Wonder Project J 1** (Super Famicom) e **2** (Nintendo 64) transformam você em uma espécie de professor, com a missão de ajudar um robô (Pino no original e Josset no segundo) a aprender as "coisas da vida". Em **EVO: Search for Eden**, um clássico do Super NES, você tem a missão de promover a evolução de um ser desde os primórdios nas águas do mar até a forma humana.

A Enix ainda mostrou-se capaz de fazer reciclagens, ao lançar **Star Ocean** para Super Famicom. O game, um surpreendente RPG de 48 megabit, trazia uma apresentação narrada em japonês e um tema espacial que rendeu um enredo excelente. Tamanho foi o sucesso que o game se tornou série, rendendo até uma aventura paralela para Game Boy Color recentemente.




Soul Blazer


Actraiser


Actraiser 2


Wonder Project J2


Wonder Project J


Illusion of Gaia




Terranigma




EVO: Search for Eden







Star Ocean

Uma lutadora de Dragon Quest III após ter lido a Nintendo World





Os sucessos da Enix

Todos os games da empresa lançados no Japão e nos EUA

A hora de Dragon Quest

O carro-chefe da empresa é o game favorito de seis entre dez RPGmaníacos japoneses (os outros quatro ficam com **Final Fantasy**, é claro!). A obra-prima de Yuji Horii (diretor e designer de game), Akira Toriyama (designer de personagens e ilustrador, criador de **Dragon Ball**) e Koichi Sugiyama (compositor) foi pioneira em matéria de RPGs para consoles e chegou até mesmo a influenciar a cultura japonesa moderna. Todos os games de platina (que venderam mais de um milhão de unidades) da Enix no Japão são da série **Dragon Quest** (onze games, incluindo os sete da série principal, para quatro sistemas diferentes), que já supera com folga a marca de 30 milhões de unidades vendidas no mundo todo. Vale lembrar que nos EUA a série é conhecida como **Dragon Warrior**.


Yuji Horii


Akira Toriyama


Koichi Sugiyama









Zé Gotinha? Não, é o Slime, inimigo em Dragon Quest e um dos símbolos da série.

GAME BOY ADVANCE

NOME (JAPÃO)	LANÇAMENTO
Toruneko no Daibouken 2	2001
Snap Kids	2002

NINTENDO 64

NOME (JAPÃO)	LANÇAMENTO	NOME (EUA)	LANÇAMENTO
Wonder Project J2	1996	–	–
Yuke Yuke Troublemakers	1997	*1	*1

Observações

*1: **Yuke Yuke Troublemakers** foi lançado pela própria Nintendo nos EUA no mesmo ano, mas com o nome de **Mischief Makers**.

FAMICOM/NES

NOME (JAPÃO)	LANÇAMENTO	NOME (EUA)	LANÇAMENTO
Door Door	1985	–	–
Port Pier Renzoku Satsujin Jiken	1985	–	–
Dragon Quest	1986	Dragon Warrior	1989
Dragon Quest II	1987	Dragon Warrior II	1990
Dragon Quest III	1988	Dragon Warrior III	1991
Dragon Quest IV	1990	Dragon Warrior IV	1992
Just Breed	1992	–	–

SUPER FAMICOM/SUPER NES

NOME (JAPÃO)	LANÇAMENTO	NOME (EUA)	LANÇAMENTO
Actraiser	1990	Actraiser	1991
Soul Blader	1992	Soul Blazer	1992
*1	*1	Paladin's Quest	1992
Dragon Quest V	1992	–	–
46 Okunen Monogatai	1992	EVO: Search for Eden	1993
Elnard	1993	7th Saga	1993
Juutei Senki	1993	–	–
Toruneko no Daibouken	1993	–	–
Actraiser 2	1993	Actraiser 2	1994
Gaia Gensouki	1993	Illusion of Gaia	1994
Dragon Quest I&II	1993	–	–
Brain Lord	1994	Brain Lord	1994
Itadaki Street 2 (*2)	1994	–	–
Nangoku Shonen Papuwa Kun	1994	–	–
*3	*3	Ogre Battle	1994
Slap Stick	1994	Robotrek	1994
Wonder Project J	1994	–	–
Nekketsu Tairiku Burning Heroes	1995	–	–
Mahoujin Guru Guru	1995	–	–
–	–	King Arthur and the Knights of Justice	1995
Mystic Ark (*4)	1995	–	–
Violinist of Hamlin	1995	–	–
Joushou Mahjong Tenpai	1995	–	–
Tenchi Souzou	1995	Terranigma	1996 (Europa)
Dragon Quest VI	1995	–	–
Mahoujin Guru Guru 2	1996	–	–
Dark Half	1996	–	–
Star Ocean	1996	–	–
Dragon Quest III	1996	–	–

Observações

*1: a Enix apenas traduziu e lançou **Paladin's Quest** nos EUA. No Japão, o game é conhecido como **Lennus** e foi lançado pela Asmik. Uma sequência foi lançada em 1996, mas a Enix não se interessou em convertê-la para o mercado americano.
*2: o primeiro **Itadaki Street** saiu para Famicom em 1990 e foi lançado pela ASCII.
*3: a versão japonesa do game chama-se **Densetsu no Ogre Battle** e foi lançada pela Imagineer.
*4: **Mystic Ark** é a sequência de **Elnard**, mas a Enix preferiu não convertê-lo para os EUA como **7th Saga 2**.


Star Ocean: Blue Sphere

GAME BOY/GAME BOY COLOR

NOME (JAPÃO)	LANÇAMENTO	NOME (EUA)	LANÇAMENTO
Dungeon Land	1992	–	–
Nangoku Shonen Papuwa Kun	1994	–	–
Dragon Quest Monsters	1998	*1	*1
Dragon Quest I&II	1999	Dragon Warrior I&II	2000
Doki Doki Densetsu: Mahoujin Guru Guru	2000	–	–
Command Master	2000	–	–
Dragon Quest III	2000	Dragon Warrior III	2001
Dragon Quest Monsters II: Iru no Bouken	2001	Dragon Warrior Monsters II: Tara's Adventure	2001
Dragon Quest Monsters II: Ruka no Tabadachi	2001	Dragon Warrior Monsters II: Cobi's Journey	2001
Star Ocean: Blue Sphere	2001	–	–

Observações

*1: **Dragon Quest Monsters** foi convertido para o mercado americano somente no início de 2000. Como a Enix não estava com força total no ocidente, o game foi lançado pela Eidos, com o nome **Dragon Warrior Monsters**.

Este é o Top Secret! Para facilitar sua vida, esta seção está dividida por plataformas. Repare também nas vinhetas de identificação, que indicam o console de cada game. O Pergunte aos Pilotos continua na última página. Mande suas dúvidas para nossos pilotos!





Dave **Mirra** Freestyle **BMX 2**

Modo Cheat
Na tela do menu principal, aperte ↑, →, ↓, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, →, →, ↓, B. Esse truque vai habilitar vários bônus do jogo.

Habilite Mike Dias
Na tela do menu principal, faça: ↑, ←, ↓, →, →, ←, ↑, ↓, ↑, →, B.

Habilite Amish Guy
Na tela do menu principal, aperte ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, B.

Todas as bicicletas
Na tela do menu principal, aperte ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, B.

Todos os temas para o modo Park Editor
Na tela do menu principal, aperte ↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↓, →, ←, ←, B.

Todos os objetos para o Park Editor
Na tela do menu principal, faça: ↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↑, ↓, →, →, B.

Todos os FMV
Na tela do menu principal, aperte ↑, ←, ↓, →, ←, ←, →, ←, ↑, ↓, B.



Extreme **G3**



Tudo infinito

Energia e turbo: na tela com as palavras Press Start, aperte L + R, Z, L + R, Z. Se você fizer corretamente, a mensagem "Unlimited Energy/Turbo" aparecerá na tela para confirmar o truque.

Munição: na tela com as palavras Press Start, aperte L, R, L, R, L + R, Z. Se você fizer corretamente, uma mensagem aparecerá na tela para confirmar o truque.

Todas as equipes e pistas
Na tela com as palavras Press Start, aperte L, L, R, R, Z, Z, L + R + Z. Se você fizer corretamente, uma mensagem aparecerá na tela para confirmar o truque.

Garantir a vitória nas provas do modo XG Career
Na tela com as palavras Press Start, aperte R, L, Z, L, R, Z, R, L, Z. Se você fizer corretamente, uma mensagem aparecerá na tela para confirmar o truque. Você vencerá todas as corridas, mesmo se usar a opção Quit, perder ou explodir.

Dobrar o valor dos prêmios
Na tela com as palavras Press Start, aperte L, R , Z, L, R, Z, L + R. Se você fizer corretamente, uma mensagem aparecerá na tela para confirmar o truque.



Super desafio
Na tela com as palavras Press Start, aperte L, R, L, R L, R, Z, L + R. Se você fizer corretamente, uma mensagem aparecerá na tela para confirmar o truque.

Equipe StarCom
Termine o jogo no modo XG Career. A nova equipe ficará disponível na tela de seleção.

PS: alguns dos truques devem ser repetidos sempre que uma nova corrida for iniciada.

Mario **Tennis**

Aprenda como pegar os personagens secretos e abrir novas quadras

Jogador canhoto: segure L quando estiver escolhendo o personagem.

Pegue Shy Guy: entre no Tournament e ganhe o Star Cup com apenas um jogador.

Pegue Donkey Kong Jr.: entre no Tournament e ganhe o Star Cup em duplas.

Quadra do Donkey Kong: ganhe o Mushroom Cup com Donkey Kong.

Quadra do Yoshi e do Baby Mario: ganhe o Mushroom Cup com Yoshi.

Quadra do Mario Bros.: ganhe a Mushroom Cup com Mario.

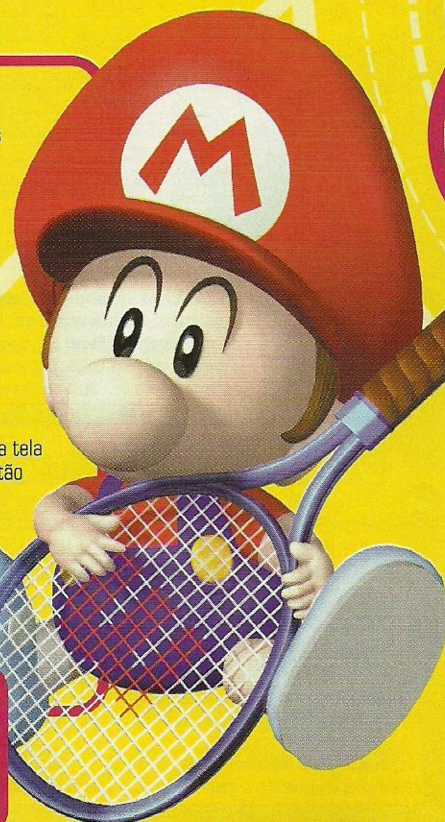
Quadra Piranha Plant: complete qualquer quadra no modo Piranha Plant.

Quadra Mario Bros. 2: ganhe todos os torneios de duplas com Mario.

Quadra Castelo do Mario e Luigi: ganhe todos os torneios, Single e Double no Star Cup usando Mario.

Quadra do Wario e Waluigi: ganhe todos os torneios em Duplas usando Wario.

Special Cups: ganhe os torneios com todos os personagens. Depois, na tela de seleção, aperte o botão R enquanto estiver escolhendo seu jogador, para acessar a Special Cup.





Alienators: Evolution Continues



Passwords

Fase	Password
2	MDKMZKCC
3	BHSZSKTC
4	ZKTSHKMC
5	JLPFDKHB
6	HMDBRKCB
7	GLDKLKZB
8	GLPKLKRB
9	GLDJBKKF
10	GLPJBKFF
11	GLDKBKZF
12	GLPKBKRF
13	GLDJLKHD

Disney's **A Bug's Life**



Todas as fases
Fase 1 – BL26
Fase 2 – 9LKK
Fase 3 – 5P9K
Fase 4 – 6652
Fase 5 – BKK2
Fase 6 – 2PLB
Fase 7 – 6562
Fase 8 – L59B



Mortal **Kombat** 4



Kombat Kodes

Faça estes códigos na tela Vs. Pressione os botões A, C← e C→ nos controles 1 e 2 para controlar as seis caixinhas que estão na parte de baixo da tela. Por exemplo, se o código é 123-123, isso quer dizer que você deve pressionar o botão A uma vez, o C← duas vezes e C→ três vezes no controle 1 e a mesma coisa no controle 2.

123-123: Vitória com um golpe só
012-012: Modo Noob Saibot
020-020: Chuva vermelha (somente no estágio Rain)
050-050: Combate explosivo
002-002: Armas não podem ser derrubadas
100-100: Arremessos não permitidos
010-010: Max Damage não permitido
111-111: Várias armas caem na tela
222-222: Começa com uma arma qualquer
333-333: Kombate Randper
444-444: Começa com armas em punho
555-555: Muitas armas
666-666: Kombate silencioso
321-321: Lutadores cabeçudos

Seleção de estágio
011-011: Goro's Lair
022-022: The Well
033-033: Elder's God
044-044: The Tomb Stage
055-055: The Rain Stage
066-066: Snake Stage
101-101: Shaolin Temple
202-202: Living Forest
303-303: Prisão (estágio do ventilador)
313-313: Ice Pit



Batman: **Vengeance**



Itens infinitos
Batarangs e Electric Batarangs: na tela do menu principal, aperte a seqüência: L, R, Y, X. Um som confirmará o truque e você terá os itens infinitos.
Liberar todos os FMV (filminhos)
Na tela do menu principal, aperte a seqüência: L, L, X, X, Y, X, L, R. Um som confirma a dica.



SSX **Tricky**



Truques para tirar você desta fria!
Pista Pipedream: ganhe medalhas em todos os circuitos Showoff para habilitar a nova pista.
Pista Untracked: ganhe medalhas em todas as pistas do jogo para habilitar o circuito Untracked.
Uberboards: destrave todas as manobras para os personagens e você habilitará a prancha Uberboard, a melhor do game.
Mudar a roupa: complete todos os capítulos do livro de manobras de um personagem e ele ganhará novas peças de vestuário. Para conseguir a roupa cromada você deve completar o World Circuit e alcançar a qualificação Master.





Rampage: **World Tour**



Muitos códigos
No menu principal do jogo (tela com as opções Game Start, Game Mode, etc), pressione e segure todos os quatro botões C e o L ao mesmo tempo. Enquanto segura esses botões, espere até ouvir um ruído. Isso quer dizer que o truque funcionou. Escolha Start Game, e quando o nome da cidade aparecer, aperte Start e pressione ↑ ou ↓ para mudar o país, e ← ou → para mudar a cidade.







TOP SECRET

Xena Warrior Princess: The Talisman of Fate



Lutadores pequenos
Segure A e pressione →, →, ←, ←, →, ←, →, soco fraco, soco forte, chute forte, chute fraco e A durante a partida.



Lutadores poligonais
Segure A e pressione →, →, ←, ←, →, ←, →, soco forte, soco forte e A durante a partida.

Lutador invisível
Segure A e pressione →, →, ←, ←, →, ←, →, chute forte três vezes, chute fraco e Z durante a partida.

Lutador invisível e oponente
Segure A e pressione →, →, ←, ←, →, ←, →, chute forte três vezes, chute fraco e A durante a partida.

Não levar dano
Segure A e pressione →, →, ←, ←, →, ←, →, soco forte três vezes, chute forte três vezes e A durante a partida.

Levar pouco dano
Segure A e pressione →, →, ←, ←, →, ←, →, soco forte três vezes, chute fraco três vezes e Z durante a partida.

Um golpe mata
Segure A e pressione →, →, ←, ←, →, ←, →, chute forte três vezes, chute fraco três vezes e R durante a partida.

Modo cabeção
Segure A e pressione →, →, ←, ←, →, ←, → e Z durante a partida.

Modo "pézão"
Segure A e pressione →, →, ←, ←, →, ←, → e R durante a partida.

Fase escorregadia
Segure A e pressione →, →, ←, ←, →, ←, →, soco fraco três vezes, chute fraco três vezes e A durante a partida.

Modo neve
Segure A e pressione →, →, ←, ←, →, ←, →, soco forte duas vezes e Z durante a partida.

Nariz vermelho
Segure A e pressione →, →, ←, ←, →, ←, →, soco fraco duas vezes e A durante a partida.



Nariz pupúreo
Segure A e pressione →, →, ←, ←, →, ←, →, soco fraco duas vezes e Z durante a partida.

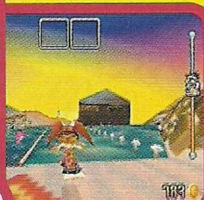
Nariz verde
Segure A e pressione →, →, ←, ←, →, ←, →, soco fraco duas vezes e R durante a partida.

Aladdin



Passwords
130B – Level 2
231B – Level 3
332B – Level 4
433B – Level 5
534B – Level 6
635B – Level 7
736B – Level 8
837B – Level 9
938B – Credits

Snowboard Kids



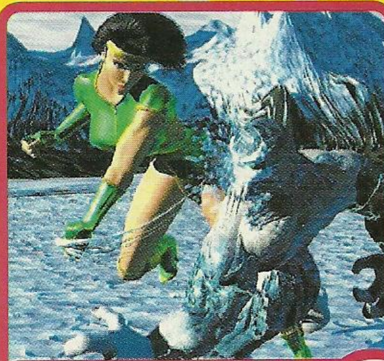
Todos os pilotos, pranchas e pistas
Vá no menu principal da tela título, coloque o cursor sobre a palavra "Start" e pressione a seguinte seqüência: ↓ no direcional analógico, ↑ no direcional analógico, ↓, ↑, C↓, C↑, L, R, Z, ←, C→, ↑ no direcional analógico, B, →, C← e Start. Você ouvirá uma voz dizendo "Yeah!". Agora você poderá escolher todos os pilotos, todas as pranchas e todas as pistas nos modos Battle Race ou Time Attack.

Lemmings



Passwords
Tricky Level 5 - GJWDHMG
Tricky Level 13 - ZVMQKXB
Tricky Level 28 - JHQSPRH
Tricky Level 30 - SRWGXZM
Taxing Level 1 - PQFPTBP
Taxing Level 5 - DXCQKRX
Taxing Level 30 - WFCSHNT
Mayhem Level 12 - GWJTPLW
Mayhem Level 22 - RMDTBFQ
Mayhem Level 30 - ZTTGRFH
Sunsoft Level 5 - KCGHCNC

Killer Instinct





Habilite o personagem Eyedol
Selecione o personagem Cinder e segure o direcional pressionado para →. Quando aparecer a tela de Vs, sem soltar o direcional, aperte rapidamente: L, R, X, Y, A. O locutor vai pronunciar o nome Eyedol e você entrará para a luta controlando o chefão final.



Metal Gear Solid



Mais missões no Mission Select
Primeiramente abra o Mission Select Mode terminando o game na dificuldade Easy. Em seguida, termine novamente, desta vez no Normal. Agora você terá acesso ao Special Mode, com as novas missões.

Final Fight 2





Dois jogadores com o mesmo personagem
Na tela título, pressione: ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, L e R. O fundo da tela se tornará azul. Agora, se você jogar no modo para duas pessoas, ambos os jogadores poderão escolher o mesmo personagem.

PERGUNTE AOS PILOTOS

Pergunte aos pilotos especial Harry Potter e a Pedra Filosofal **para GBA**
Veja como se safar dos maiores perigos e resolver as tarefas mais cricas do jogo.

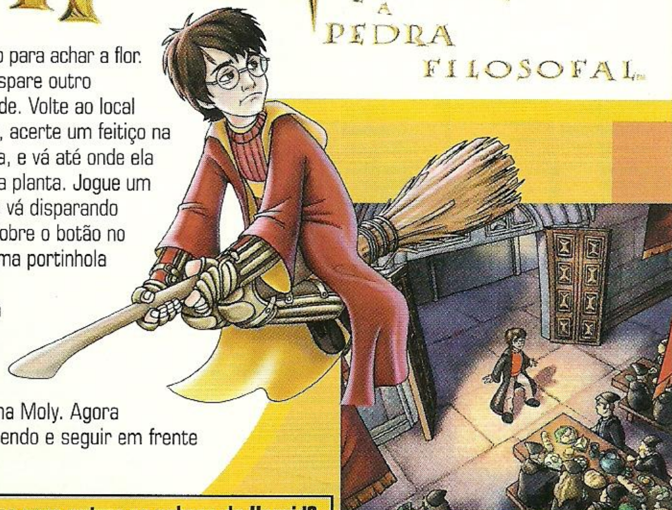


Harry Potter e a Pedra Filosofal

Onde estão as seis Molys na aula de Herbologia?

André Souza Via e-mail

A Moly é uma flor branca, com caule preto. Todas as seis estão na estufa 1. Acompanhe:
1) Vá para a esquerda, acerte as lesmonas com o Flipendo e siga o caminho de tijolos cinzas, com cuidado para não pisar nos buracos. Use o feitiço Alohamora na porta trancada, entre, pise no botão e pegue a flor.
2) Agora desça e atravesse os arbustos e a ponte de blocos Flipendo que você já fez. Vá disparando Flipendo em todos os blocos que cruzar. Continue descendo e vire à esquerda, onde há um buraco entre os arbustos. Acabe com as mosquinhas chatas e pegue a flor no lado esquerdo. Depois suba e pise sobre o botão no chão.
3) Prossiga até o outro caminho entre os arbustos, mais abaixo. Jogue Flipendos para acabar com os espinhos e vá pelo segundo caminho que vai pra cima. Siga jogando magia nos blocos até encontrar a Moly.
4) Volte ao ponto onde você começou a fase, e desça. Mova a planta que parece um ovo grande com um Flipendo e volte. Siga pela direita, até ver três estantes. Mexa na do meio para achar a flor.
5) Passe as estantes e dispare outro Flipendo no botão da parede. Volte ao local onde estava aquela planta, acerte um feitiço na outra planta pela esquerda, e vá até onde ela rolou. Haverá uma terceira planta. Jogue um Flipendo nela pela frente e vá disparando feitiços até que ela pare sobre o botão no chão. Esse botão abrirá uma portinhola que esconde a quinta flor.
6) Volte até o caminho da terceira flor e veja que agora as três pontes se juntaram em uma só. Atravesse e pegue a última Moly. Agora basta acertar o bloco Flipendo e seguir em frente até a Professora Sprout.



O que devo fazer para passar da parte em que Harry fica de castigo na floresta?

Filipe Meireles Via e-mail

Não é difícil: basta você seguir as manchas de sangue prateado para encontar o unicórnio ferido. Depois de achá-lo, você deve sair da floresta, o que é um pouco mais trabalhoso, mas nada complicado. Fuja rápido do Trasgo e desça até a parede de folhagem. Há uma passagem secreta ali, no meio das folhas. Procure o ponto onde o caminho de terra fica mais largo e entre. Você andará no meio da folhagem e, embora não dê pra enxergar Harry, é fácil achar o caminho, basta ir se mexendo pra onde der, tentando sempre seguir para a direita. Você irá sair em outra área cercada de folhagem, que esconde outra passagem secreta. Repita o processo e vá procurando sua saída da floresta proibida.

Como eu faço para entrar na cabana do Hagrid?

Nara Via e-mail

Você deve ir à cabana de Hagrid várias vezes durante o jogo. O caminho começa no canto inferior esquerdo do pátio de Hogwarts. Entre e siga o caminho, evitando encostar nos cogumelos venenosos, e acabando com os Gnomos pelo caminho. Troncos e espinhos estarão bloqueando a trilha, mas basta jogar alguns Flipendos que ela fica liberada rapidinho.



No jardim de Hagrid há três botões enfileirados, e quando aperto um, a plataforma anda. Como eu passo das três plataformas e chego do outro lado?

Vitor Ortiz Via e-mail

Você precisa jogar umas plantas estranhas em forma de ovo em cima desses botões para que os três fiquem pressionados. Uma está logo ao lado, basta jogar o feitiço Flipendo que ela rolará até o botão. Outras duas estão nas proximidades, basta ir levando-as até os botões com o Flipendo.

Olá pessoal, eu queria saber como se passa da parte do tabuleiro de xadrez.

Caio Via e-mail

É moleza: veja que há alguns botões sobre o tabuleiro. Fique andando para que as peças o persigam, e quando uma delas parar sobre um botão, acerte um Flipendo para imobilizar a danada. Repita o processo até imobilizar todas as peças.

No caminho do encontro com Draco Malfoy, como passo pela monitora no quarto andar que está em frente ao espelho?

Vinicius Figueira Gomes Via e-mail

Os alunos não podem andar pelo castelo à noite, então observe o padrão de movimento deles e somente se movimente quando eles estiverem andando na outra direção. Use as pilastras e recuos na parede do castelo para se esconder. Agachar atrás de objetos também funciona.

Gostaria de saber algum password para o jogo, e saber se existe algum código para pegar todos os sapos de chocolate.

Eric Alcalai França Sorocaba/SP

O game não tem passwords, e não há códigos para conseguir todos os sapos de chocolate. Mas como somos bacanas, resolvemos mostrar onde os batráquios achocolatados se escondem. Dê uma olhadinha nas páginas 44 e 45 desta mesma edição.



EMPACOU?

Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos!
Escreva para

PERGUNTE AOS PILOTOS
NINTENDO WORLD
Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030
São Paulo / SP

ou mande um e-mail para:
pilotos@nintendoworld.com.br
As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.



007

Bond. James Bond. Uma das frases mais conhecidas da humanidade, mas que não perde nunca seu efeito. Assim como 007 não perderá nunca seu apelo junto aos fãs do entretenimento. O personagem criado por Ian Flemming há 40 anos saiu das páginas dos livros, ganhou as telas dos cinemas e mais recentemente invadiu também o mundo dos games. Apreciador de armas de fogo, carros velozes, mulheres bonitas e martinis batidos (não mexidos!), Bond não treme diante do perigo e está sempre disposto a arriscar o pescoço em nome de Vossa Majestade. E também a aparecer nas páginas da World. Nintendo World.

Jogos Nintendo de que participou:

James Bond Jr.	NES	1992
James Bond Jr.	Super NES	1992
GoldenEye 007	Nintendo 64	1997
James Bond 007	Game Boy	1998
007 The World Is Not Enough	Nintendo 64	2000
007 The World Is Not Enough	Game Boy Color	2001
James Bond 007 in... Agent Under Fire	GameCube	2002

Nome completo: James Bond
Profissão: agente secreto a serviço de Sua Majestade.
Hobbies: dormir com as mulheres mais espetaculares do mundo, socar o esôfago de terroristas russos, pilotar os veículos de nossos sonhos e salvar o mundo sempre que possível.
Inimigos: Dr. No, Blofeld, Goldfinger, Jaws e qualquer safado que ameace a integridade do planeta Terra.
Amigos: Q, M, senhorita Moneypenny e as mulheres do mundo em geral.



A Digiaventura está para chegar ao mundo real!

WG PROPAGANDA



Reajuste sua realidade. Chegou Digimon^3 na Fox Kids!

FOX KIDS ™

foxkids.com.br

Todos os dias

17:30

A PARTIR DE 18 DE FEVEREIRO

DIGIMON Digital Monsters ®

O DIGIMUNDO E O PLANETA TERRA ESTÃO PARA SE ENCONTRAR E VOCÊ ESTÁ PARA VIVER A MAIOR DIGIAVENTURA DE SUA VIDA!